AUGUST | JAHRGANG ▸ 12 | AUSGABE ▸ 4/00 | ARTIKEL-NR. ▸ 32 00440

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

GAME OF THE MONTH

POKÉMON SNAP

Aufregende Pokémon Foto-Safari!

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

Fantastische Rollenspielpower fürs Nintendo64

TUROK 3 - SHADOW OF OBLIVION

Gefahrvolle Rückkehr ins Verlorene Land!

DONKEY KONG COUNTRY

Ultimative Affen-Action auf dem Game Boy Color!

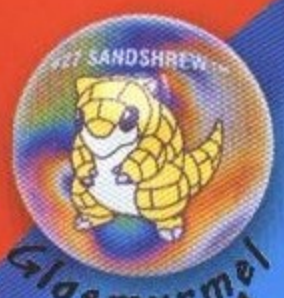
SENSATION!

Pikachu NINTENDO64
Lest alles darüber!

Jede Menge Nintendo64-Previews:
Excitebike 64, Dinosaur Planet,
Mickey's Speedway USA, Banjo-Tooie,
Kirby: The Crystal Shards
und, und, und ...

Die coolsten Möglichkeiten

POKÉMON™



Glasmurmel

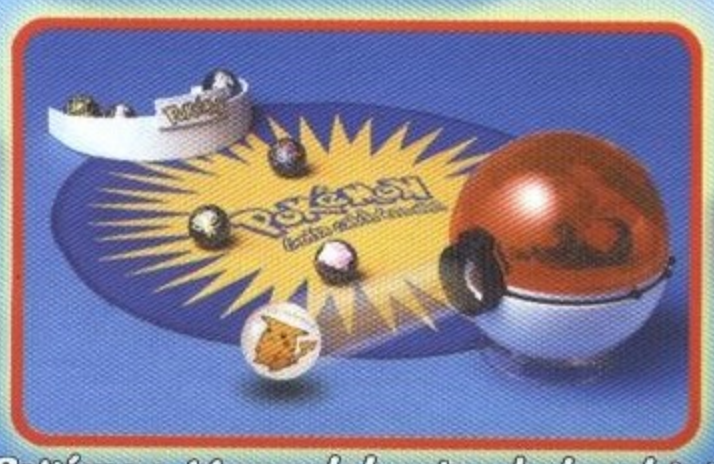
Spezialmurmel

Murmeln zu sammeln!

Sammelbox in verschiedenen Designs

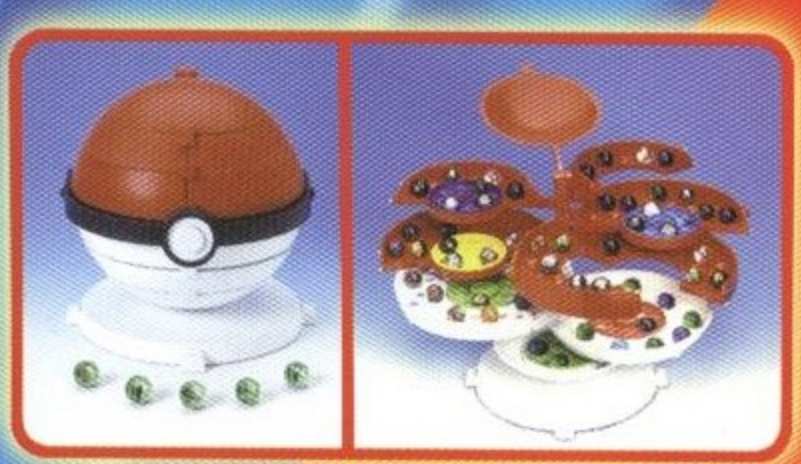
Am Gürtel festzumachen

Drehbare herausnehmbare Ladebühne



Pokémon Murmelshooter beleuchtet und schießt die Pokémon-Murmeln.

Säckchen mit Pokémon-Sammelmurmeln



Pokéball zum Sammeln

© 1995, 1996, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, ™ & © are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.
Toy Biz, a division of Marvel Enterprises, Inc. TM and © 2000 Marvel Enterprises, Inc. All rights reserved.

STADLBAUER

RUHE VOR DEM STURM

Und? Wie sind (bzw. waren) die Sommerferien so? Erholsam, entspannend, ruhig? Hoffentlich, denn in den kommenden Monaten werdet ihr viel Energie und viel Power benötigen! Vor euch liegt eine aufregende Zeit – mit vielen neuen Pokémon-Spielen und dem besten Line-Up für das Nintendo64, das es je gab!

Den Anfang macht eine sommerliche Fotosafari auf der geheimnisvollen Pokémon-Insel. Ähnlich wie bei „Jurassic Park", habt ihr bei **Pokémon Snap** für das Nintendo64 die einmalige Gelegenheit, wilde Kreaturen in ihrer freien Wildbahn zu erleben. Aber keine Sorge: Unsere Pokémon verhalten sich wesentlich friedliebender als Raptoren oder ein fleischfressender T-Rex...

Weiter geht's mit zahlreichen Previews in unserer Rubrik „Area 64". Hier solltet ihr euch anschnallen und die Luft anhalten, wenn wir euch auf 15 Seiten eine Nintendo64-Sensation nach der anderen vorstellen. Die Spieletitel sprechen für sich: **Turok 3: Shadow of Oblivion, Banjo-Tooie, The Legend Of Zelda – Majora's Mask, Pokémon Puzzle League** und, und, und... Nach einem ersten Halbjahr 2000, das mehr unter dem Motto „Game Boy (Color)" oder „Pokémon" stand, kommt nun das Nintendo64 zum Zug. Allerdings nicht so, wie wir es kennen, in schwarz oder kristall-bunt: Das aktuelle Nintendo64 wurde komplett neugestaltet, heißt nun **Pikachu NINTENDO64** und gibt euch das ultimative Pokémon-Feeling bei allen Spielen! Mehr über die neue Konsole, die ab Mitte September erhältlich sein wird, erfahrt ihr ab Seite 10!

Nutzt also die verbleibende Zeit, um Kräfte zu sammeln! Euch erwartet der heißeste und spannendste Spiele-Herbst aller Zeiten. Viel Spaß dabei!

EUER
CLAUDE M. MOYSE

inhalt

GAME OF THE MONTH

12 Pokémon Snap — NINTENDO64

AREA 64

NINTENDO64

22 Aidyn Chronicles: The First Mage

26 Excitebike 64

28 Turok 3: Shadow of Oblivion

30 Dinosaur Planet · The Legend Of Zelda – Majora's Mask

31 Pokémon Puzzle League · Mickey's Speedway USA

32 Banjo-Tooie · Mario Tennis

33 Paper Mario · Kirby: The Crystal Shards

34 *Star Wars:* Battle For Naboo
Indiana Jones And The Infernal Machine
The World Is Not Enough · Resident Evil Zero

35 Ogre Battle 64 · Donald Duck: Quack Attack
Scooby Doo · Looney Tunes – Duck Dodgers Starring Daffy Duck

RUBRIKEN

03 Editorial

20 System Charts

36 Player's Lounge

39 Impressum

66 Pokémon-Center

78 News Flash

81 Final Stage

SPECIALS

06 Event Report Pokémon Championship 2000

10 Hardware Special Pikachu NINTENDO64

91 Doppelposter Pokémon Special Pikachu Edition / Donkey Kong Country

95 Comic Fun N-Gang in „Die Götter des Olymp"

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

INHALT

PORTABLE POWER

52 Pokémon Special Pikachu Edition GAME BOY COLOR

56 Donkey Kong Country

58 Tim – Der Sonnentempel

59 International Track & Field Summer Games
Tweety's High Flying Adventure

60 Konami GB Collection Vol. 4
Heroes of Might & Magic

61 Xena – Warrior Princess
Hercules – The Legendary Journeys

62 Formula One 2000 · Batman
MTV Sports: Skateboarding feat. Andy McDonald
MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX

63 ToCA Touring Car Championship
DSF Carl Lewis Athletics 2000
Dragon Dance · Men in Black 2

64 Magical Drop · Austin Powers: Oh Behave!
Austin Powers: Welcome To My Underground Lair! · Hype – The Time Quest

65 Animorphs · Laura und das Geheimnis des Diamanten · Puzzled · Titus The Fox

SUPPORT ZONE

70 Hotline
73 Tony Hawk's Skateboarding
74 Castlevania II – Legacy Of Darkness

?!

SPIELE-HOTLINE

0 60 26 94 09 40
Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01 30 58 06
Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

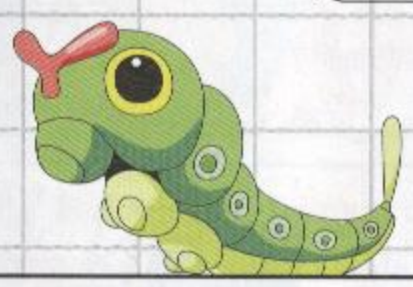
Pokémon Championship 2000™

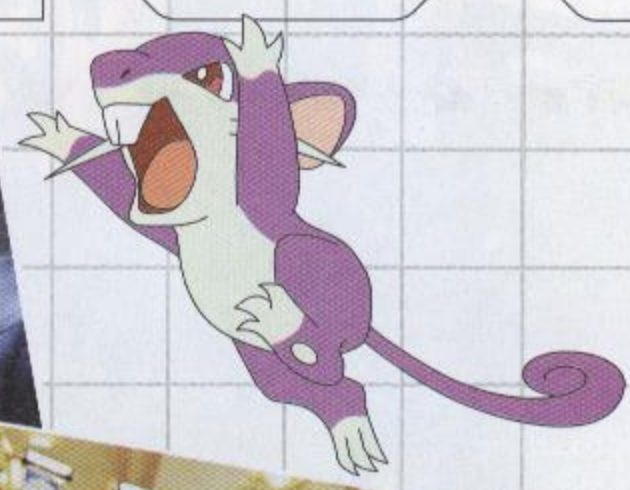
WHO ARE THE CHAMPIONS?

Das war die größte Pokémon-Tour, die es je gab – die **Pokémon Championship 2000** war nicht nur eine gigantische Herausforderung für alle Trainer in Deutschland, sondern auch **eine der umfangreichsten Aktionen**, seit es Nintendo gibt! Denn diese Championship war nicht auf Deutschland allein beschränkt, sondern fand zugleich in vielen anderen europäischen Ländern statt! Das große Ziel für alle, die an der Pokémon Championship 2000 teilnahmen, war zunächst, sich in den landesweiten Ausscheidungen an die Spitze zu kämpfen, um schließlich – beim großen Europa-Finale – als der Allerbeste aus den Titelkämpfen hervorzugehen. Eine wahrlich gewaltige Herausforderung! Und so stellte sich jeder Trainer die bange Frage: Werde ich der Allerbeste sein?

Insgesamt sechs Wochen war die **Pokémon Championship 2000** ab dem 27. Mai in Deutschland auf Tour, um euch die Frage zu stellen: Wer wird der Allerbeste sein? Und der Ansturm war gewaltig, denn jeder von euch wollte zeigen, was er als Trainer leisten kann – und vor allem, wie stark seine Pokémon sind! Die Aufgabenstellung war eigentlich einfach: Tretet mit den in eurer **Roten** und/oder **Blauen Edition** gesammelten Pokémon an und besiegt eure Herausforderer in der Pokémon Stadium-Arena!

special



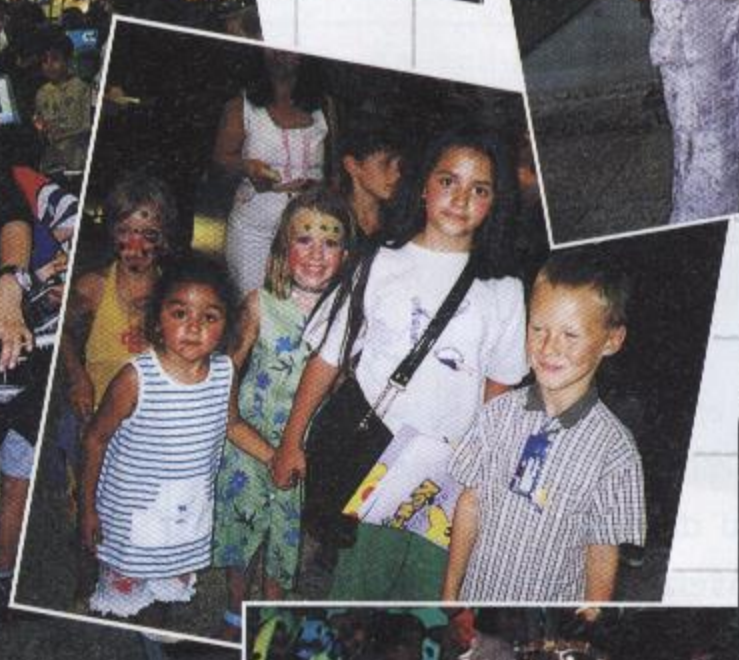


Selbstverständlich sollte es gerecht zugehen! Daher gab es auch **drei verschiedene** Cups, in denen ihr antreten konntet, damit jeder von euch eine Chance hatte, als Sieger aus dem Duell hervorzugehen.

Pika-Cup Für Pokémon mit einem Level zwischen 15 und 20

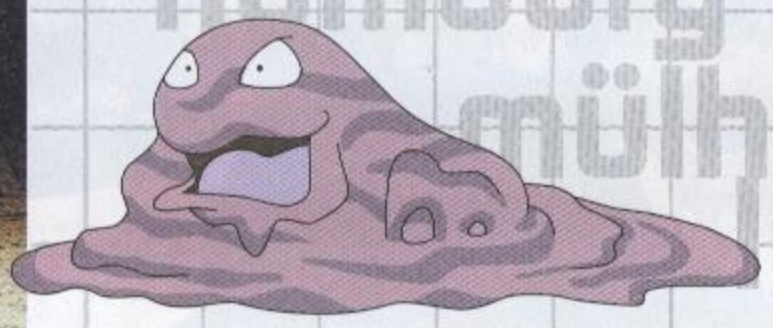
Pokémon-Cup Für Pokémon mit einem Level zwischen 50 und 55

Premium-Cup Für Pokémon mit einem Level bis 100

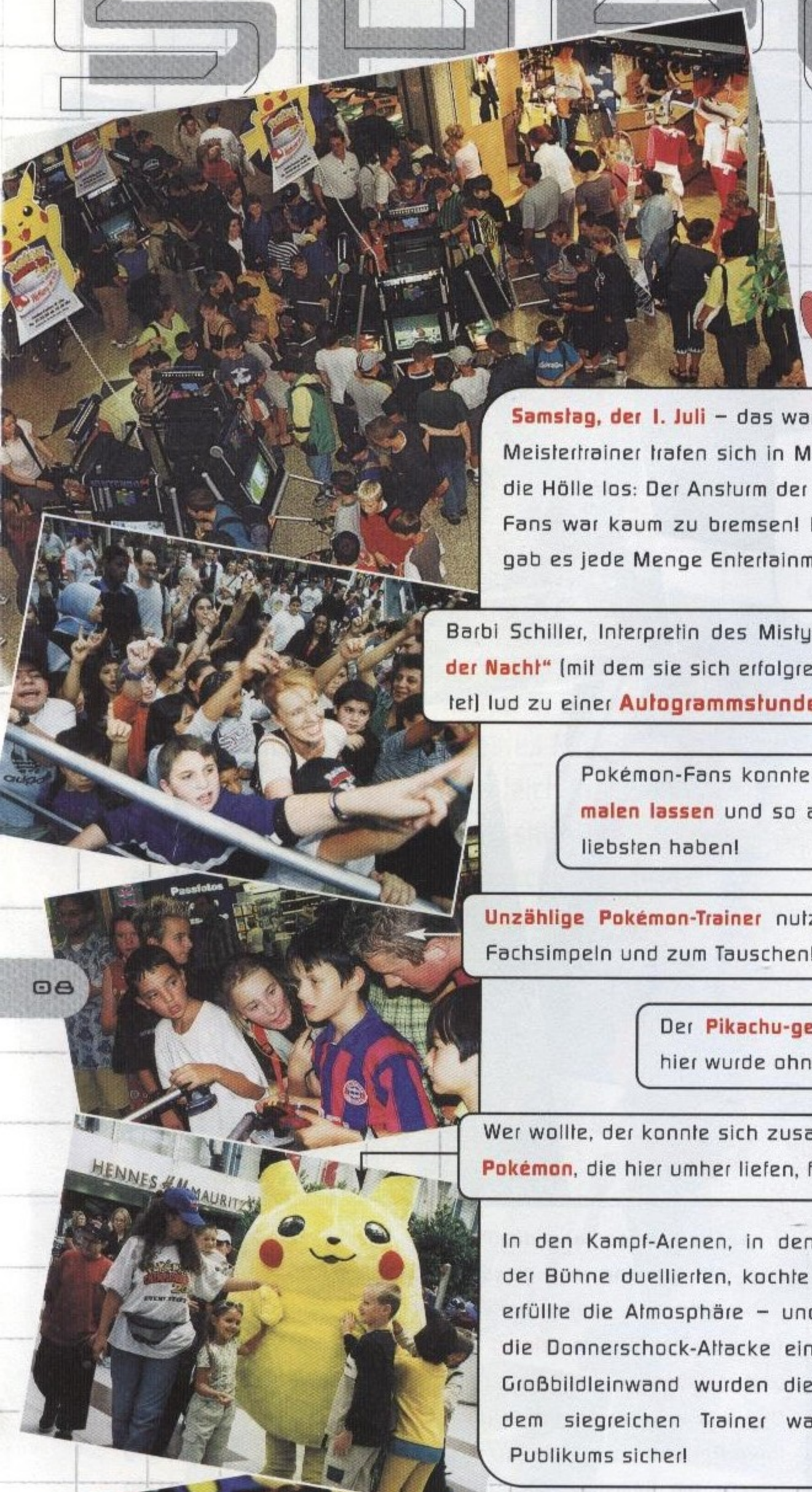


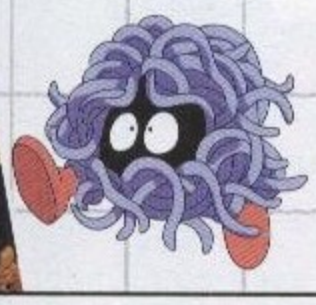
In sechs Städten fand die **Pokémon Championship 2000** statt, und der Andrang war gewaltig! Nachdem der Startschuss in **Berlin** gegeben wurde, hatten in den folgenden Wochen die Trainer in **Hamburg**, in **Leipzig**, in **Mülheim/Ruhr**, in **Frankfurt/Main** und in **München** die Gelegenheit, zu zeigen, was sie können! Und das war der Ablauf: Zunächst mussten sich die Trainer mit ihren Pokémon qualifizieren, um an der Abschlussausscheidung jeweils am Samstag teilnehmen zu dürfen. Und am Samstag wurde es dann ernst, denn da ging es schließlich darum, Wochensieger zu werden und sich für die **Deutsche End-ausscheidung** am 1. Juli in München zu qualifizieren!

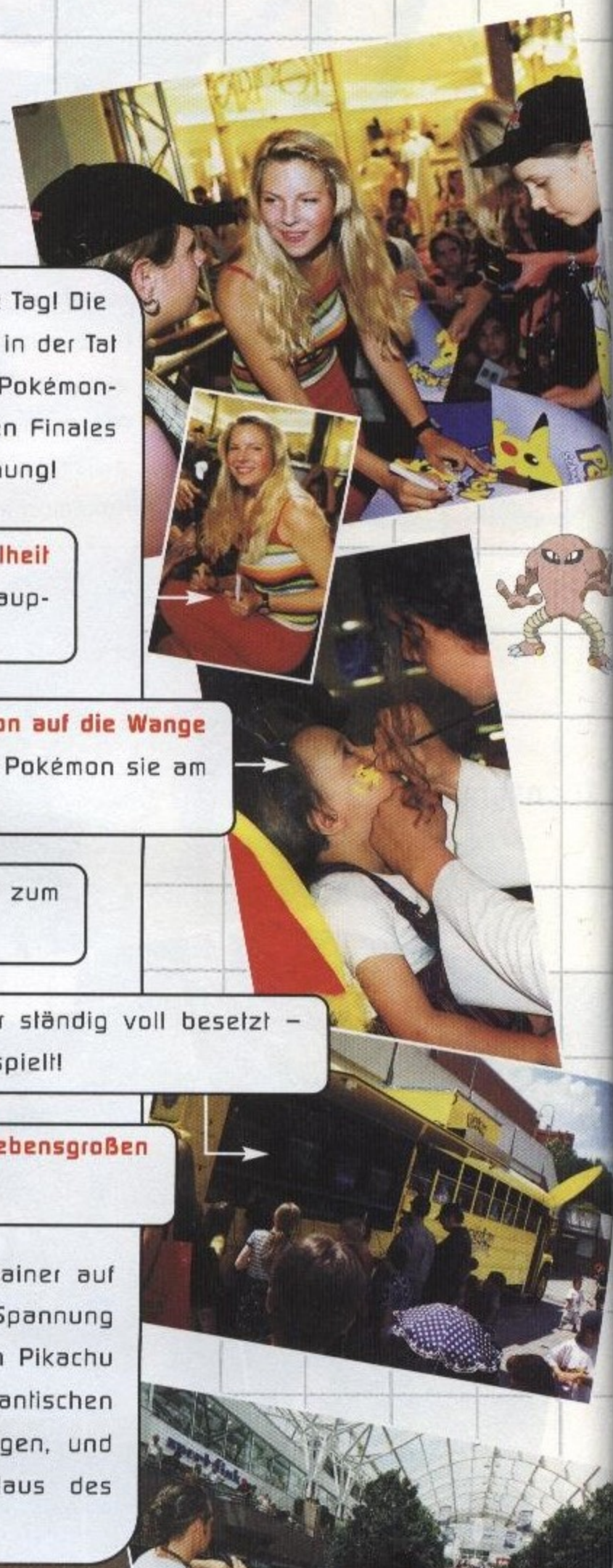
berlin münchen hamburg mülheim leibzig frankfurt



Special







Samstag, der 1. Juli – das war schließlich der große Tag! Die Meistertrainer trafen sich in München, und hier war in der Tat die Hölle los: Der Ansturm der Pokémon-Trainer und Pokémon-Fans war kaum zu bremsen! Im Rahmen des großen Finales gab es jede Menge Entertainment, Action und Spannung!

Barbi Schiller, Interpretin des Misty-Songs **„In der Dunkelheit der Nacht"** (mit dem sie sich erfolgreich in den Charts behauptet) lud zu einer **Autogrammstunde** ein!

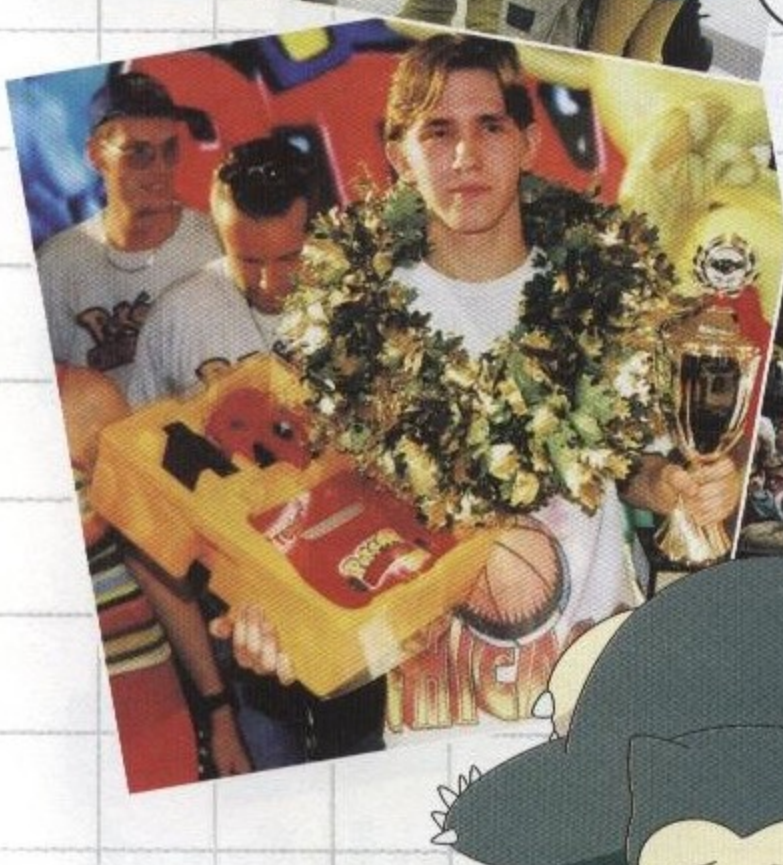
Pokémon-Fans konnten ihr **Lieblings-Pokémon auf die Wange malen lassen** und so allen zeigen, welches Pokémon sie am liebsten haben!

Unzählige Pokémon-Trainer nutzten die Gelegenheit zum Fachsimpeln und zum Tauschen!

Der **Pikachu-gelbe Pokémon-Bus** war ständig voll besetzt – hier wurde ohne Pause Pokémon gespielt!

Wer wollte, der konnte sich zusammen mit einem der **lebensgroßen Pokémon**, die hier umher liefen, fotografieren lassen!

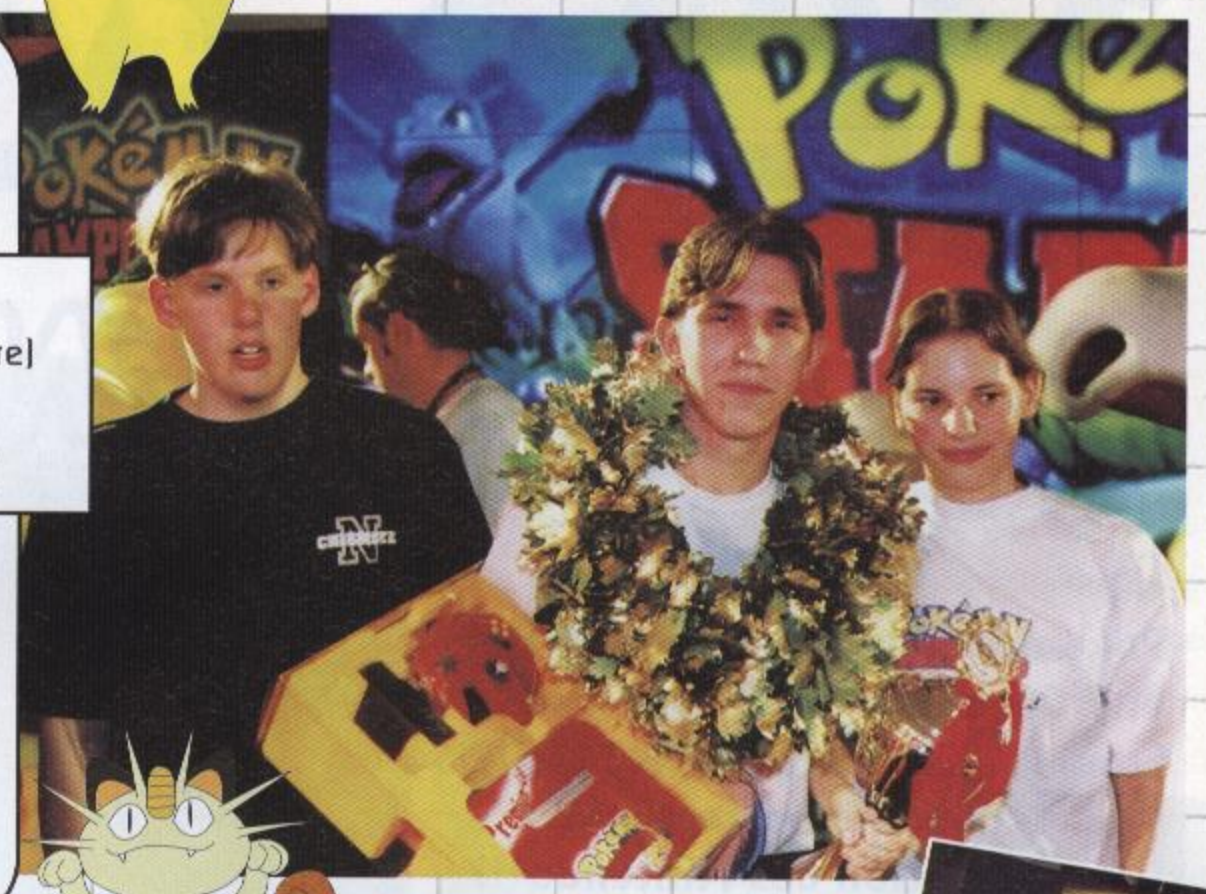
In den Kampf-Arenen, in denen sich die Meistertrainer auf der Bühne duellierten, kochte die Luft! Knisternde Spannung erfüllte die Atmosphäre – und das nicht nur, wenn Pikachu die Donnerschock-Attacke einsetzte: Auf einer gigantischen Großbildleinwand wurden die Kämpfe live übertragen, und dem siegreichen Trainer war der tosende Applaus des Publikums sicher!



Pokémon Championship 2000

Und hier sind sie – **die siegreichen Trainer**, die bei der **Pokémon Championship 2000** das Deutsche Finale erreicht und in München den Titel in den jeweiligen Cups geholt haben.

DIE CHAMPIONS DES DEUTSCHLAND-FINALES (v.l.n.r.)	
Pika-Cup	Dennis Waldeck aus Duisburg (15 Jahre)
Premium-Cup	Edwin Krause aus Berlin (19 Jahre)
Pokémon-Cup	Rebecca Wissner aus Berlin (15 Jahre)



Für diese **drei Meistertrainer** wird es am 2. September schließlich ernst: Sie müssen sich der Konkurrenz aus Europa stellen und beim großen **Abschluss-Event**, beim gigantischen **Europa-Finale** der **Pokémon Championship 2000** zeigen, wie gut sie wirklich sind – denn in jedem Cup kann eben nur einer **Europameister** werden!

Auf die Meistertrainer, die am 1. Juli gezeigt hatten, dass sie **die Allerbesten in Deutschland** sind, wartet nun die letzte, große Herausforderung! Das große **Europa-Finale** der **Pokémon Championship 2000** in London. Hier, **in der britischen Hauptstadt**, geht es schließlich ein letztes Mal so richtig zur Sache: Die Allerbesten aus ganz Europa, die siegreichen Pokémon-Trainer aus **England**, **Spanien und anderen Staaten** warten darauf, ihre und die Kräfte ihrer Pokémon miteinander zu messen. (Das große Finale findet im Übrigen zeitgleich mit der **ECTS**, der größten europäischen Computer- und Videospielmesse, statt.) Spannender könnte eine europäische Endausscheidung nicht sein – dagegen ist der *Grand Prix d' Eurovision de la Chanson* kalter Kaffee und der UEFA-Cup nur ödes Gekicke! Denn in London heißt es, alles zu geben, um **Europas bester Pokémon-Trainer** zu werden – eine harte Aufgabe, die nur der Allerbeste bewältigen wird!

Pokémon Pikachu NINTENDO64

Pokémon-Trainer, Nintendo-Fans und Sammler aufgepasst! Hier kommt das Pikachu NINTENDO64, eine wunderschön gestaltete Special-Edition des Nintendo64! Damit macht es noch mehr Spaß, in die fantastische Welt der Nintendo64- und Pokémon-Spiele einzutauchen!

Hier ist sie, die brandneue, abgefahrene Designer-Konsole, von der aus euch kein anderes Pokémon als Pikachu höchstpersönlich voller Freude anstrahlt, sobald ihr diese außergewöhnlich gestaltete Hardware auspackt! Und es kommt noch besser: Anstelle eines herkömmlichen Schalters bedient ihr einen Pokéball, und schon beginnen Pikachus Bäckchen vor Freude zu leuchten, wenn der Strom durch die blau-gelbe Konsole und das Elektro-Pokémon fließt! Sagt selbst: Welche Konsole wäre wohl geeigneter, um **Pokémon Stadium**, **Pokémon Snap** oder eines der anderen brillanten Nintendo64-Games zu spielen, als das Pikachu NINTENDO64? Im Package der blau-gelben *Special Edition* steckt außerdem alles andere, was ihr für spannende Videospiel-Abenteuer benötigt: Der blau-gelbe Controller im speziellen Pokémon-Design, der euch volle 360 Grad-Kontrolle über das Spielgeschehen gibt, sowie das Netzteil und die richtigen Anschlusskabel für jeden Fernsehapparat!

Pokéball los!

Der etwas andere Start-Schalter: Beim Pikachu NINTENDO64 müsst ihr den Pokéball nach oben schieben, um die Konsole einzuschalten!

Kitzel mich!

Elegant, zweckmäßig und im Design fast so schön wie italienische Sportwagen! Die Reset-Taste aktiviert ihr, indem ihr Pikachus Pfote nach unten drückt!

Es werde Licht!

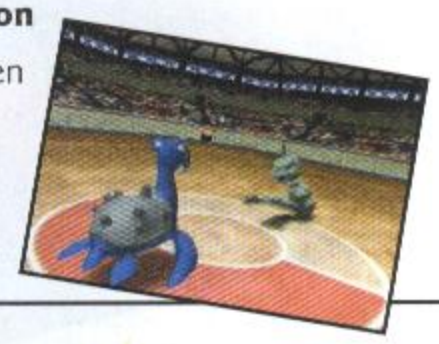
Sobald eure Konsole in Betrieb ist, beginnen Pikachus Bäckchen zu leuchten!

Pika-Pi!

Das wohl beliebteste aller Pokémon findet sich als Präge-Relief auf dem Pikachu NINTENDO64 wieder!

Pokémon Stadium

Stellt euch mit euren eigenen Pokémon oder den vorhandenen Leih-Pokémon der ultimativen Herausforderung! In verschiedenen Pokémon-Stadien treten die besten Trainer gegeneinander an – und ihr seid dabei! Werdet mit **Pokémon Stadium** zum größten Pokémon-Trainer aller Zeiten!



Pokémon Snap

Nehmt teil an der ultimativen Foto-Safari! Die geheimnisvolle Pokémon-Insel will erforscht werden: Das Zero-One-Mobil bringt euch in Bereiche der Insel, die nie ein Mensch zuvor gesehen bzw. betreten hat. Schießt Bilder aller auftauchenden Pokémon und lasst diese von Prof. Eich bewerten.

Transfer Pak

Mittels Transfer Pak könnt ihr über euer **Pokémon Stadium**-Modul die **Rote**, die **Blaue** und die **Special Pikachu Edition** von Pokémon auf dem heimischen Fernseher spielen!

GAME OF THE MONTH

Pokémon Snap

Was für ein Erlebnis! Eine ganze Insel voller Pokémon! Und ihr habt den Auftrag, alle dort lebenden Wesen zu entdecken, zu fotografieren und diese Fotos zu sammeln! Ihr folgt einer Einladung des weltberühmten Pokémon-Forschers Prof. Eich, ihm bei der Fertigstellung des umfassenden Pokémon-Reports zu helfen. In diesem Report sollen die Fotos aller Pokémon, die auf der Pokémon-Insel leben, gesammelt und katalogisiert werden. Vom Professor erhaltet ihr ein futuristisches Gefährt und allerlei nützliche Items, um euch die Arbeit zu erleichtern. Doch die Ansprüche des Professors sind hoch, und nur die besten Schnappschüsse sind gut genug, um in den Pokémon-Report aufgenommen zu werden! Macht euch also auf die spannendste und aufregendste Foto-Safari eures Lebens gefasst!

[tim]

© 1995 – 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

Prof. Eich, den absoluten Experten auf dem Gebiet der Pokémon, hat es diesmal auf eine idyllische Insel mitten im Ozean – die Pokémon-Insel – verschlagen. Dort arbeitet er an der Fertigstellung des Pokémon-Reports – ein Bericht über alle dort ansässigen Pokémon. Dazu benötigt er jedoch die Hilfe eines professionellen Fotografen. Dieser junge Fotograf, in dessen Rolle ihr schlüpft, heißt Todd. Er hat die Aufgabe, alle auf der Insel lebenden Pokémon aufzuspüren und sie in ihrem natürlichen Lebensraum zu fotografieren. Doch einige Pokémon sind sehr scheu, so dass es euch nur unter Einsatz eures gesamten Könnens und aller zur Verfügung stehenden Mittel gelingen wird, geeignete Fotos für den Pokémon-Report zu schießen. Ob eure Bilder den hohen Qualitätsanforderungen genügen, entscheidet der Professor...

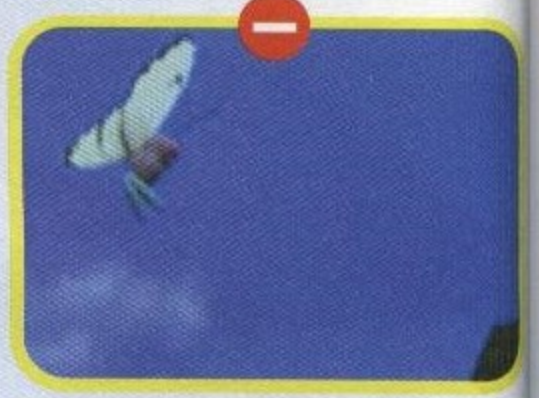
MODUL-INTERN

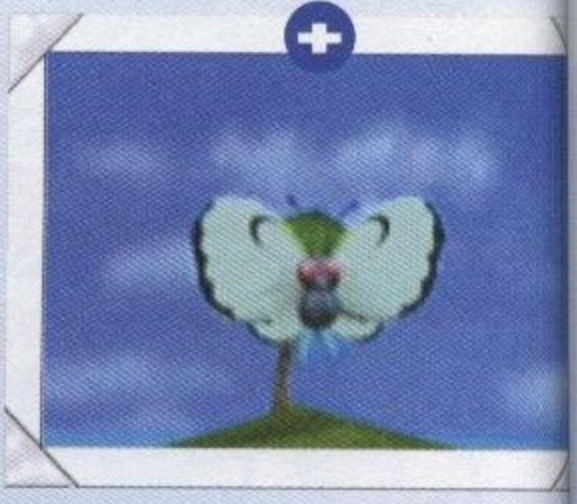
Game of the Month

Wie auf der Schulbank!

Prof. Eich benotet tatsächlich jedes Foto nach einem ausgeklügelten Punktesystem, und das bedeutet: Je höher die Punktzahl, desto besser die Qualität der Fotos! Schliesslich sollen nur wirklich herausragende Schnappschüsse im Pokémon-Report abgebildet werden!

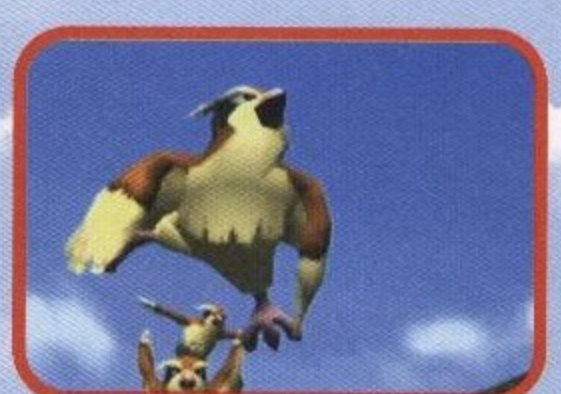
Prof. Eich bewertet drei Qualitätsmerkmale. Erstens soll das jeweilige Pokémon so groß und nah wie möglich auf dem Film verewigt sein! Zweitens muss die Pose stimmen: Wenn ein Pokémon direkt in die Kamera schaut oder besondere Bewegungen vollführt, erhält man viel mehr Punkte als für eine Rückenansicht! Drittens sollen die Pokémon sich möglichst in der Mitte des Bildes befinden. Gelingt ein solches Porträt, verdoppelt der Professor sogar die bis dahin erreichte Punktzahl! Zusätzlich gibt es Bonuspunkte, wenn sich mehrere Pokémon der gleichen Art auf einem Foto befinden! Durch dieses Punktesystem hat man einen enormen Anreiz, immer wieder auf Foto-Safari zu gehen, um den Top-Score noch zu verbessern!





Surfing Pokémon!

Schon am **Strand** der Pokémon-Insel lassen sich viele unterschiedliche Arten von Pokémon entdecken! Euer Weg führt vom azurblauen Meer durch zerklüftete Felsformationen ins tropische Landesinnere. Dabei trefft ihr zum Beispiel auf Mauzi, Dodu, Kangama und zum ersten Mal auch auf Pikachu, das euch aber auch in anderen Abschnitten der Insel häufiger begegnet. Smettbos und Taubsis gleiten durch die sanfte Meeresbrise und ihr solltet versuchen, mehrere davon auf einmal abzulichten, um euch die Extrapunkte zu sichern. Durch die fantastische 3D-Grafik und die atmosphärische Musikuntermalung werdet ihr so von dieser idyllischen Lagune fasziniert sein, dass ihr manchmal fast vergesst, auf den Auslöser zu drücken!



Surfer-Pikachu (Bonus: 1.000 Punkte)

GAME OF THE MONTH

Kleine Hilfsmittel müssen sein!

Im Laufe deiner Arbeit erhältst du von mir einige hilfreiche Gegenstände, die dir von großem Nutzen sein werden. (Manche Pokémon kannst du ohne diese Items überhaupt nicht entdecken!) Eines dieser Hilfsmittel ist die Pokémon-Nahrung: Mit ihr kannst du einige Pokémon näher an das Objektiv oder in bestimmte Gegenden locken und sie dann beim Futtern ablichten. Manche Pokémon freuen sich so über das gefundene Fressen, dass sie wahre Freudensprünge vollführen! Ein weiteres nützliches Utensil sind die Räucherbälle: Mit ihrer Hilfe kannst du Pokémon, die sich z.B. im Dickicht versteckt halten, aufscheuchen! Manchmal musst du ein Pokémon auch mit einem Räucherball bewerfen, damit es seinen Weg nicht fortsetzt! Ein weiteres Hilfsmittel ist die Pokéflöte: Mit ihr kannst du drei verschiedene Melodien spielen. Jedes Pokémon reagiert unterschiedlich auf die Musik, und so hast du die Chance, besonders originelle Bilder zu schießen. Setze alle Gegenstände weise ein, Todd, um den bestmöglichen Effekt zu erzielen!

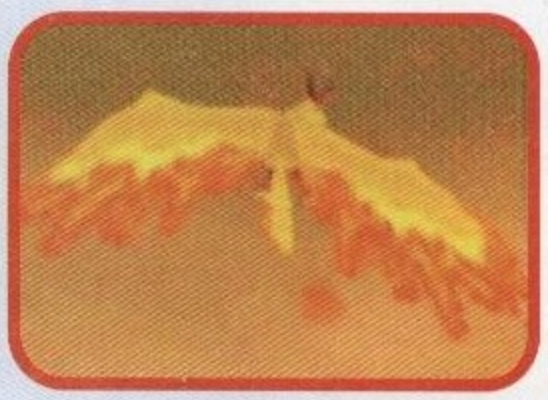
Prof. Eich

Ab in den Untergrund!

Nicht ganz so idyllisch wie am Strand sieht es im **Tunnel** aus: Dunkle Grottenwände, defekte Stromreaktoren und schwere Stahltore sorgen für eine fast bedrohliche Atmosphäre! Doch zum Fürchten habt ihr gar keine Zeit: Zubats, die auf euch zu flattern, ein um euch kreisender Alpollo und explodierende Lektrobals geben attraktive Bildmotive ab, die ihr möglichst schnell fotografieren solltet, bevor sie wieder verschwunden sind! Haltet also mit der Kamera drauf und versucht, so viele Punkte wie möglich zu ergattern!

Jetzt wird es heiß!

Nach dem düsteren Ambiente des Tunnels bleibt euch keine Zeit zum Ausruhen – im **Vulkan** erwartet euch ein heißer Tanz! Durch euer Zero-One-Mobil vor der sengenden Hitze geschützt, macht ihr euch auf den Weg vorbei an einem feuerspeienden Krater und über zerklüftete Lavafelsen. Die Fahrt durch den Vulkan ist enorm beeindruckend und die dort lebenden Pokémon stehen dem in nichts nach! Wenn z. B. Fukano aus einem Krater springt, die glühende Lava von sich abschüttelt und ihr genau in diesem Moment auf den Auslöser drückt, wird euch Prof. Eich mit Extrapunkten für eine besonders eindrucksvolle Pose belohnen! Um einzufangen, wie sich z. B. Lavados flügelschlagend aus der Glut erhebt, müsst ihr zunächst das im Weg stehende Ei mit einem Apfelschuss in die kochende Lava befördern!



Das feuchte Element!

Auf dem **Fluss** muss sich euer Zero-One-Mobil zum ersten Mal als Luftkissenboot bewähren. Aber keine Angst: Auf Prof. Eichs Erfindung ist Verlass! Weniger Verlass ist allerdings auf die Kooperationsbereitschaft der ansässigen Pokémon. Ihr müsst schon mit allen Tricks arbeiten, um ein brauchbares Motiv vor die Linse zu bekommen! Zum Beispiel regt sich das am Flussrand beheimatete Giflor nur, wenn ihr eine bestimmte Melodie auf der Pokéflöte spielt, und auch Bisasam lässt sich nur mit Hilfe der Pokémon-Nahrung aus seinem Versteck locken. Am Ende des Abschnitts wartet zusätzlich einer der zahlreichen Geheimwege des Spiels, die ihr nur mit einer speziellen Aktion öffnen könnt, auf euch!

GAME OF THE MONTH

Expedition in die Tiefe!

Durch die automatisch aktivierten Turbodüsen des Zero-One-Mobils gleitet ihr sicher durch die **Höhle** in Richtung Erdmittelpunkt. Je tiefer ihr nach unten gelangt, desto faszinierender wird auch eure Umgebung:

Riesige Stalaktiten hängen von der Höhlendecke herab und malerische, unterirdische Seen beherbergen seltene Pokémon! Macht euch auf die Suche nach Sleima, Smogon, Arktos & Co. und versucht, sie in besonders spektakulären Posen abzulichten. Ohne Fleiß kein Preis: Einige Schnappschüsse gelingen euch nur unter Einsatz des Dash-Antriebs, und ihr benötigt mehr als eine Durchquerung des Levels, um alle Pokémon zu snappen"!

Ballon-Pikachu (Bonus: 1.600 Punkte)

Talfahrt!

Nach dieser unterirdischen Erfahrung geht es zwar zurück ans Tageslicht, im **Tal** findet ihr euch allerdings auf reißenden Stromschnellen wieder! Während dieses rasanten River-Rafting-Trips, bei dem ihr an einem steil ansteigenden Ufer entlang braust, müsst ihr euer gesamtes Können aufbieten, damit ihr die verschiedenen Pokémon rechtzeitig erwischt! Georok, Menki und Dragoran sind nur einige der Pokémon, die ihr in dieser beeindruckenden Umgebung ablichten könnt. Am Ende des Tals erwartet euch wieder eine Abzweigung, die ihr nur durch den gekonnten Einsatz von Räucherbällen öffnen und ohne die ihr das Spiel nicht beenden könnt. (Wie das genau funktioniert, müsst ihr allerdings selbst herausfinden!)

MODUL-INTERN

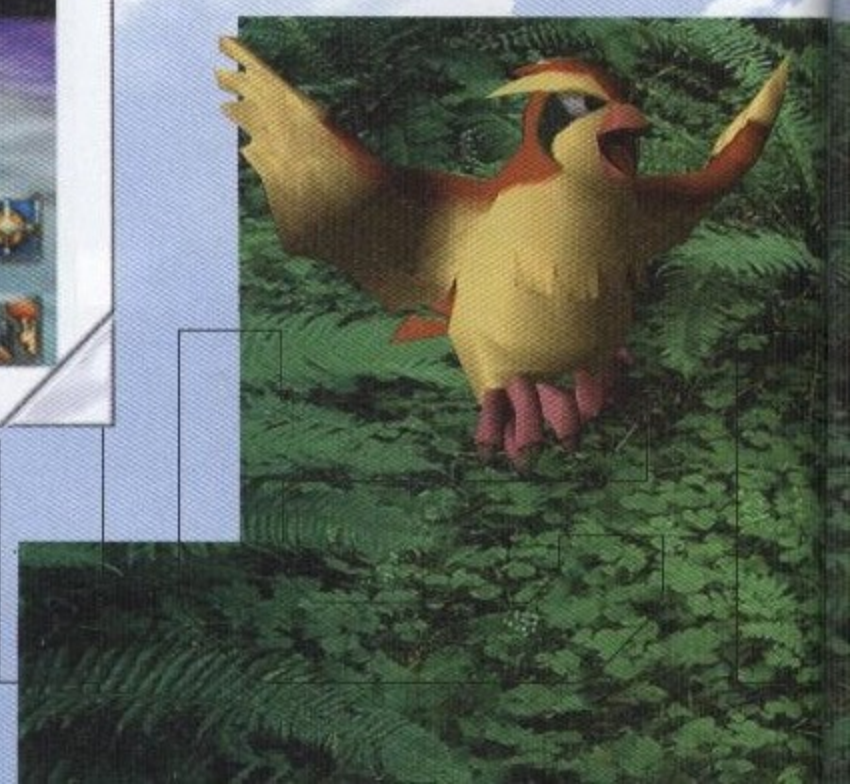
game of the month

Deute die Zeichen!

Neben den zahlreichen Bonus-Bildern, die die Pokémon in speziellen Posen zeigen, bietet **Pokémon Snap** eine weitere, besonders knifflige Aufgabe: In den Leveln gibt es schwer zu entdeckende Landschaftsformen, die einem Pokémon ähneln! Prof. Eich erteilt euch den heiklen Auftrag, alle diese Pokémon-Zeichen zu fotografieren. Dabei müsst ihr unbedingt darauf achten, dass ein solches Zeichen gut im Bild zu sehen ist und die Ähnlichkeit mit dem jeweiligen Pokémon auch deutlich wird. Denkt daran: Bevor ihr nicht alle Pokémon-Zeichen abgelichtet und archiviert habt, ist der Pokémon-Report nicht vollständig! Aber es gibt noch einen weiteren Anreiz: Erst, wenn ihr Prof. Eich alle Pokémon-Zeichen auf Bildern gezeigt habt, gelangt ihr ans Ziel all eurer Bemühungen: zur legendären Farben-Wolke!

Reite auf dem Regenbogen!

So abgefahren und grafisch herausragend die **Farben-Wolke** auch sein mag, lasst euch von der Umgebung nicht blenden: Auf euch wartet ein hartes Stück Arbeit! Um den einzigen Bewohner der Farben-Wolke – das legendäre Pokémon Mew – ablichten zu können, bedarf es einer ausgeklügelten Taktik und einer Menge Erfahrung als Pokémon-Fotograf!
Da Mew in einer reflektierenden Sphäre durch die Farben-Wolke schwebt, hat es keinen Sinn, einfach nur den Auslöser zu betätigen. Prof. Eich wird sich auf keinen Fall mit der Fotografie eures eigenen Blitzlichts zufrieden geben! Ihr solltet also aus eurer Ausrüstung das passende Hilfsmittel auswählen, um euren Einsatz erfolgreich beenden zu können. Bis ihr ein zufriedenstellendes Foto von Mew für den Pokémon-Report im Kasten habt, werdet ihr jede Menge Filmrollen und einige Übung benötigen!

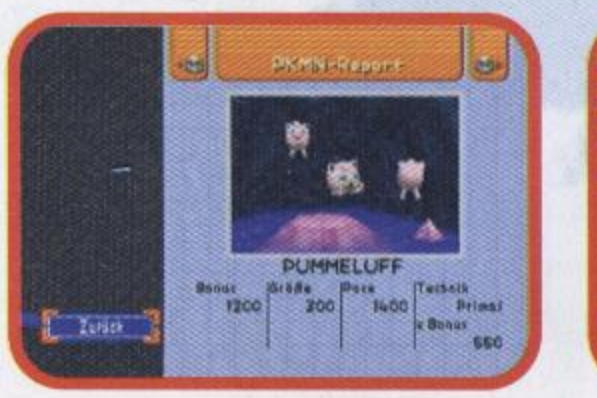


GAME OF THE MONTH

Die ultimative Foto-Safari!

Pokémon Snap ist, nach dem überragenden Erfolg von **Pokémon Stadium**, der neueste Pokémon-Hit für das Nintendo64! Die 3D-Grafik ist traumhaft schön und zeigt die Fantasiewesen und deren natürliche Umgebung in ihrer ganzen Pracht, und die atmosphärische Musikuntermalung lässt euch voll in diese exotische Welt eintauchen!

Das raffinierte Leveldesign und das innovative Spielprinzip machen **Pokémon Snap** schon jetzt zu einem echten Pokémon-Klassiker:



Durch die Möglichkeit, eure Punktebewertung bei jedem erneuten Durchgang zu erhöhen und noch bessere Fotos zu schießen, ist stundenlanger Spielspaß vorprogrammiert!

Zusätzlich bietet **Pokémon Snap** die Möglichkeit, bis zu 60 (!) eurer

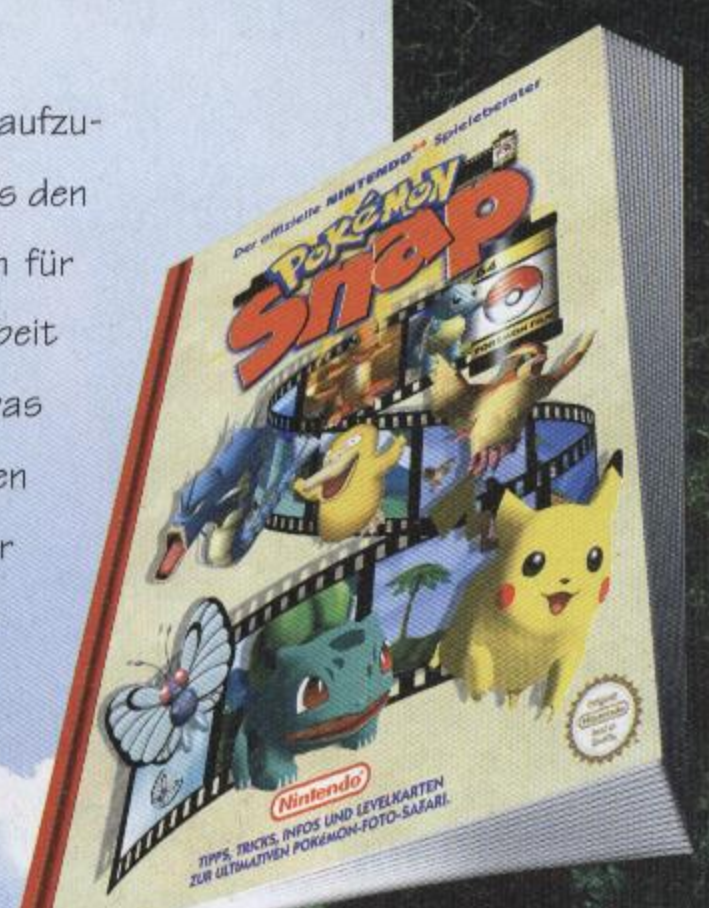
Bilder in einem speziellen Pokémon-Album zu speichern, zu archivieren und sogar mit einem Kommentar zu versehen. Das Pokémon-Album ist also der richtige Ort für besonders witzige Schnappschüsse oder Porträts eurer Lieblings-Pokémon!

Weiterhin könnt ihr in der „Galerie" bis zu vier Fotos aus dem Pokémon-Report oder eurem persönlichen Pokémon-Album als bildschirmfüllende Komplettansicht betrachten!

Pokémon Snap ist ein Spielspaß-Garant für jung und alt, der seinesgleichen sucht – nicht ohne Grund wurde dieses innovative Spiel auf der weltweit bedeutendsten Videospielmesse, der E3 in Los Angeles, mit dem „Family Game of the Year"-Award ausgezeichnet!

Hilfe!

Manchmal ist es ganz schön knifflig, auch das letzte der Pokémon aufzuspüren und vor die Kameralinse zu locken. Deshalb gibt es von den Profis den offiziellen Spieleberater zu **Pokémon Snap**! Dieses umfangreiche Buch für angehende Meisterfotografen wird euch bei eurer schwierigen Arbeit unterstützen. In dem 116-seitigen Nachschlagewerk findet ihr alles, was ihr zur Lösung dieses Spiele-Highlights braucht: detaillierte Levelkarten mit den Aufenthaltsorten aller Pokémon und den Standorten aller Pokémon-Zeichen. Dazu verraten wir euch unzählige Tricks und geben euch wichtige Tipps, damit ihr die höchste Punktzahl erreicht. Und das ist nicht alles: Ihr erhaltet eine genaue Anleitung, damit ihr im Nu die Bonus-Bilder machen könnt, findet jede Menge Screenshots, interessante Hintergrund-Infos und vieles, vieles mehr! Als besonderen Bonus erhaltet ihr einen offiziellen **Pokémon Snap-Fotografen-Ausweis**, der dem Spieleberater beiliegt!



system charts

NINTENDO 64

1(1)	Pokémon Stadium Fighting / RPG Nintendo	●			M	DE	
2(3)	Donkey Kong 64 Jump'n'Run Nintendo	●	■	■	M	DE	
3(4)	Ridge Racer 64 Racing Nintendo	●		■	M		
4(2)	Rayman 2 – The Great Escape Jump'n'Run Ubi Soft	●	■	■	C	DE	
5(5)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure/RPG Nintendo	●		■	M	DE	
6(7)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	●		■	M	DE	
7(6)	Banjo – Kazooie Action Adventure Nintendo	●		■	M	DE	
8(10)	Castlevania – Legacy Of Darkness Action Adventure Konami	●	■	■	C	DE	
9(-)	Tony Hawk's Skateboarding Sports Activision	●	■	■	C		
10(8)	Command & Conquer Strategy Nintendo	●	■	■	M	DE	
11(11)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo	●			M	DE	
12(14)	Operation Winback Action Virgin	●		■	C	DE	
13(10)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action/Ego-Shooter Acclaim	●	■	■	C	DE	
14(16)	Mario Party Spielesammlung Nintendo	●		■	M	DE	
15(12)	Jet Force Gemini Action Shooter Nintendo	●		■	M	DE	
16(-)	Mario Golf Sports Nintendo	●		■	M		
17(-)	International Superstar Soccer 98 Sports Konami	●			C		
18(13)	Wave Race 64 Jetski Racing Nintendo	●			M/C	DE	
19(15)	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure Nintendo	●		■	M/C	DE	
20(-)	Tarzan Jump'n'Run Activision	●		■	C	DE	

GAME BOY COLOR

1(-)	Pokémon – Special Pikachu Edition RPG Nintendo	1	DE	
2(1)	Pokémon – Rote & Blaue Edition RPG Nintendo	1	DE	
3(2)	Wario Land III Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR
4(3)	Tetris DX Puzzle Nintendo	2		COLOR
5(5)	The Legend Of Zelda – Link's Awakening DX Adventure/RPG Nintendo	1	DE	COLOR
6(4)	Rayman Jump'n'Run Ubi Soft	1		COLOR
7(6)	Super Mario Bros. Deluxe Jump'n'Run Nintendo	2		COLOR
8(9)	Game & Watch Gallery 3 Spielesammlung Nintendo	2		COLOR
9(10)	R-Type DX Shoot'em Up Nintendo	1		COLOR
10(-)	Metal Gear Solid Strategy Action Konami	1		COLOR
11(8)	Conker's Pocket Tales Action Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
12(-)	Micky's Racing Adventure Fun Racing Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
13(-)	Tomb Raider Action/Adventure THQ	1		COLOR
14(7)	Disney's Die Schöne und das Biest Brettspielsammlung Nintendo	4	DE	COLOR
15(13)	Magical Tetris Challenge Puzzle Activision	2	DE	COLOR
16(11)	Konami Game Boy Collection Vol. 1 Spielesammlung Konami	1		COLOR
17(12)	Toy Story 2 Jump'n'Run Activision	1	DE	COLOR
18(-)	ECW Hardcore Revolution Sports Acclaim	1		COLOR
19(18)	Disney's Tarzan Jump'n'Run Activision	1	DE	COLOR
20(14)	Wario Land II Jump'n'Run Nintendo	1		COLOR

4 2 1 Anzahl der Spieler
Rumble Pak
Deutscher Text
M Modulinterner Speicher
C Controller Pak
Expansion Pak
Transfer Pak

top 5 Japan

1(-)	The Legend Of Zelda: Majora's Mask Adventure/RPG Nintendo	●	■	■	M		
2(-)	Hoshi No Kirby 64 Jump'n'Run Nintendo	●		■	M		
3(2)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	●		■	M		
4(-)	Excitebike 64 Sports/Racing Nintendo	●	■	■	M/C		
5(3)	Pokémon Stadium 2 Fighting/RPG Nintendo	●			M		

top 5 USA

1(-)	Perfect Dark Ego-Shooter Nintendo	●	■	■	M/C		
2(1)	Pokémon Stadium Fighting/RPG Nintendo	●			M		
3(3)	Excitebike 64 Sports/Racing Nintendo	●	■	■	M/C		
4(2)	Mario Party 2 Spielesammlung Nintendo	●		■	M		
5(-)	Pokémon Snap Photo Shooting Nintendo	●			M		

area 64

Aidyn Chronicles:
The First Mage
Seite 22

Excitebike 64
Seite 26

Turok 3:
Shadow
of Oblivion
Seite 28

The Legend
Of Zelda –
Majora's Mask
Seite 30

Pokémon
Puzzle
League
Seite 31

Banjo-Tooie
Seite 32

Kirby:
The Crystal Shards
Seite 33

area 64

AIDYN CHRONICLES
THE FIRST MAGE

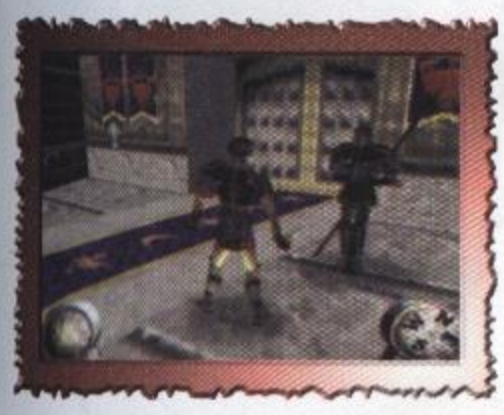
SO HÖRET, IHR WANDERER ZWISCHEN DEN WELTEN: ES BEGAB SICH ZU FERNER ZEIT, DASS EIN JUNGER RECKE MIT NAMEN ALARON VON DEN MÄCHTEN DES BÖSEN NAHEZU VERNICHTET WURDE. EINE WEISE FRAU NAHM SICH SEINER AN UND PFLEGTE IHN. DOCH WAHRE HEILUNG KANN ALARON NUR FINDEN, WENN ER DEN URHEBER DES ÜBLEN TUNS BESEITIGT.
ALSO BEGIBT SICH ALARON AUF DIE BESCHWERLICHE REISE, AUF DER SUCHE NACH DER RETTUNG FÜR SEINE SEELE... [TR]

area 64

EINE REISE INS UNGEWISSE

Unbekannte Städte, tiefe Höhlen, labyrinthartige Festungen, düstere Wälder, schneebedeckte Höhenzüge, rätselhafte Charaktere... Mit **Aidyn Chronicles: The First Mage** dürft ihr euch auf ein Rollenspiel der Extraklasse freuen!

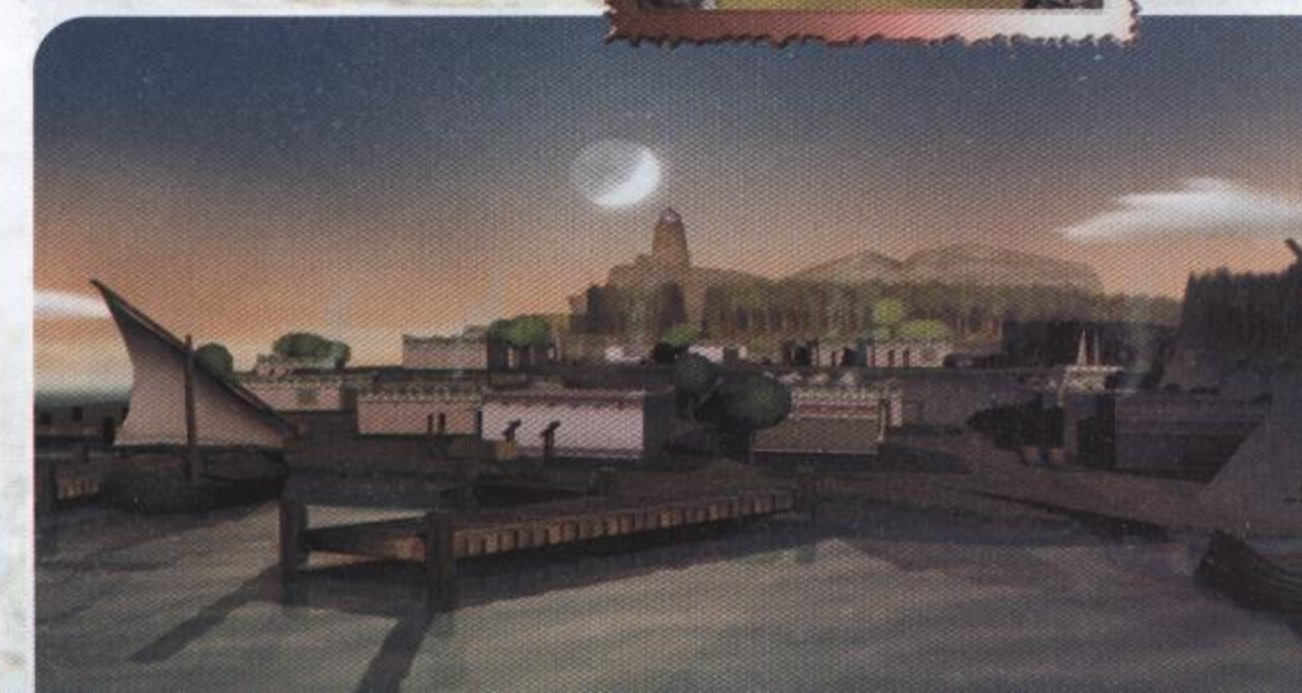
Ihr erkundet zusammen mit Alaron, dem Helden dieses gigantischen 3D-RPGs die mystische Welt von Aidyn. Auf der Suche nach der wahren Herkunft Alarons werdet ihr ständig mit geheimnisvollen Personen konfrontiert, müsst unterscheiden lernen, wer euch gut und wer euch böse gesinnt ist – und die ganze Zeit folgt euch ein mysteriöses Schattenwesen... Eine Welt voller Rätsel erwartet euch!



WER BIN ICH?

Alarons Herkunft ist nicht bekannt: Er wurde als Waisenknabe von Herzog Llody aufgenommen und wuchs am Königshof seines Landes auf. Schon früh stellte sich heraus, dass Alaron kein gewöhnlicher Junge ist: Tapferkeit, Kraft und Mut waren bei ihm enorm ausgeprägt, aber er entwickelte auch ein Interesse für die magischen Künste. Doch die Ausbildung zum königlichen Ritter stand an erster Stelle, und Alaron absolvierte sie mit Bravour! Der König schlug den jungen Recken zum Ritter, und bereits im Alter von nur 17 Jahren wurde Alaron auf eine Patrouille durch die Provinzen des Königreichs geschickt.

Auf dieser Reise wurde er überfallen und entrann nur knapp dem Tod. Oriana, eine weise, alte Frau pflegte den jungen Mann wieder gesund. Sie bemerkte, dass in Alaron verborgene Kräfte schlummern, und dass es sich bei dem Ritter nicht um einen gewöhnlichen Kämpfer handeln konnte... So beauftragte sie ihn damit, seine wahre Herkunft zu ergründen...

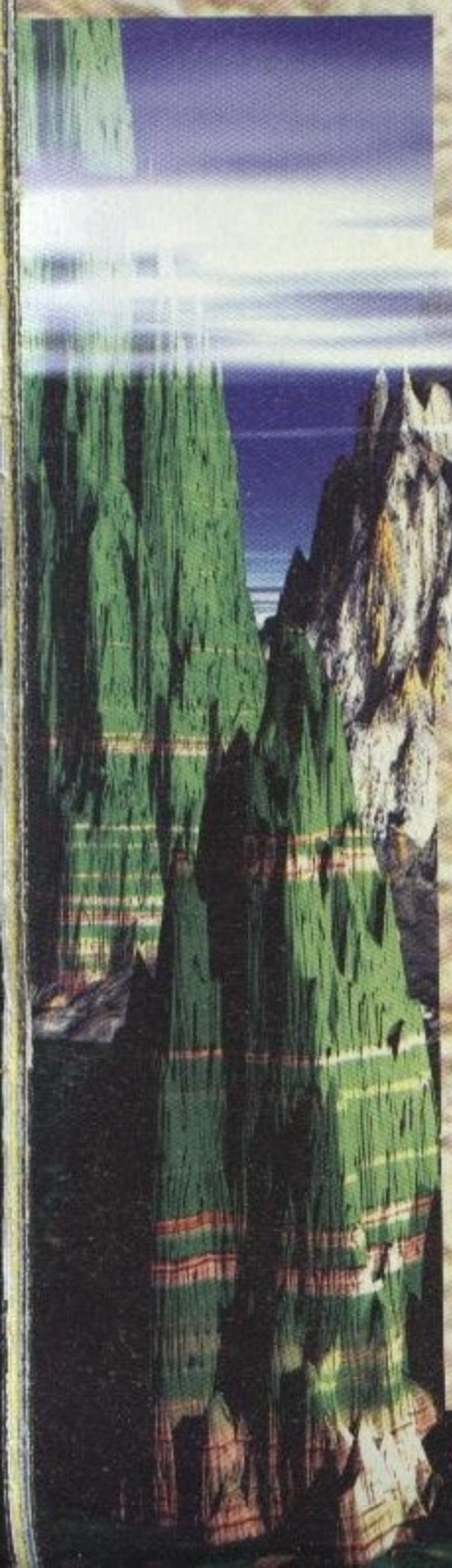


Aidyn Chronicles: The First Mage © 2000 THQ Inc. Aidyn Chronicles: The First Mage, THQ and the THQ logo are trademarks of and/or registered trademarks of THQ Inc. Developed by H2O Entertainment Corporation. H2O Entertainment is a trademark of H2O Entertainment Corporation. All rights reserved.

AREA 64

FRAGEN UND SCHLAGEN

Auf eurer Reise müsst ihr mit jeder Menge Charaktere sprechen, sie auch angreifen, mit ihnen kämpfen und sie beseitigen – also ziemlich genau das Gleiche, was sie mit euch tun wollen... Und nur, wenn ihr euch wirklich – ganz nach dem klassischen RPG-Prinzip – mit jedem unterhaltet, werdet ihr mit der Zeit auch herausfinden, was es mit der Herkunft des Helden auf sich hat. Wie gesagt: Mit der Zeit – denn zunächst werfen die Informationen, die ihr von den anderen Charakteren erhaltet, immer wieder neue Fragen auf. (Das bringt zwar nicht immer euch, dafür aber die komplexe Story voran...) Dank des nicht-linearen Spielaufbaus könnt ihr selbst entscheiden, welche Aufgaben ihr zunächst lösen wollt und was ihr erst später in Angriff nehmt...



MIT MUSKELN UND MAGIE

Wie in anderen klassischen Rollenspielen, so habt ihr auch in **Aidyn Chronicles: The First Mage** die Möglichkeit, bis zu vier Charaktere in eurem Team zu steuern. Mit der Zeit gewinnen die Figuren an Erfahrung, werden stärker und reifen somit zu wertvollen Kämpfern heran. Doch ihr müsst stets auch überlegen, mit wem ihr unterwegs seid: So hat zum Beispiel eine Diebin wie Brenna zwar weniger Kampferfahrung als ein Ritter wie Abrecan, aber dafür macht sie dies mit Gewandtheit und Schnelligkeit wett.

Auseinandersetzungen finden auf einem klassischen Kampfbildschirm statt, ihr habt jedoch während des Kampfs die Möglichkeit, euren Charakteren auch bestimmte Positionen (offensiv bzw. defensiv) zuzuweisen. Ob die jeweiligen Positionen sinnvoll sind, könnt ihr dank der beweglichen Battle Mode-Kamera sehr gut erkennen. Sowohl magische als auch herkömmliche Waffen stehen euch zur Verfügung, damit ihr euch erfolgreich wehren könnt. Eure Arsenale werden mit der Zeit immer effektiver – aber eure Gegner legen ebenfalls ganz schön zu: Da hilft nur, überlegen zu sein und eine überlegte Taktik einzusetzen...

area 64

FANTASY MIT VIEL FANTASIE

H20, die Entwickler von **Aidyn Chronicles: The First Mage**, sind bislang eher für ihre Tetris-Versionen bekannt (**Tetrisphere** und **The New Tetris** für das Nintendo64). Doch mit Chris Klug ist ein renommierter Rollenspiel-Designer für das RPG verantwortlich, der mit Dragon-Quest schon in den 80er Jahren eines der erfolgreichsten Tabletop-RPGs mitkreiert hatte. Allein das garantiert, dass wir uns auf ein echtes, klassisches Fantasy-RPG freuen dürfen, das alles hat, was man von einem solchen Spiel erwartet: Insgesamt zehn RPG-typische Charaktere (u.a. Magier, Kämpfer, Diebe, Barbaren), aus denen die Party zusammengestellt wird, unterschiedliche Spielabläufe (je nachdem, welche Personen man anspricht), unzählige Nicht-Spieler-Charaktere mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften (freundlich, neutral oder feindselig) und, und, und... Wer wirklich alles sehen will, was dieses RPG bietet, muss es mehrmals durchspielen, da Situationen variieren, je nachdem, für welche der steuerbaren Charaktere man sich entscheidet!

Weiterhin wirken sich Tag und Nacht-Zyklen auf die Eigenschaften der Charaktere aus, und Witterungsbedingungen beeinflussen das Gameplay ebenfalls.

EIN STARKES TEAM

Nicht nur Rollenspiel-Veteran Chris Klug garantiert für charakteristische RPG-Spannung: Auch die Produzenten bei THQ, Andrew Brown und Gabriel Jones, können ihre eigenen RPG-Erfahrungen in **Aidyn Chronicles: The First Mage** einfließen lassen.

Brown selbst war früher passionierter AD&D-Spieler. (*Advanced Dungeons & Dragons* ist einer der Klassiker unter den Rollenspielen!) Daher wird im Nintendo64-Spiel auch der übliche Kampagnen-Aufbau und -Ablauf zum Tragen kommen, aber mit den für dreidimensionale Videospiele typischen Action-Elementen. Mit unzähligen Möglichkeiten bei der Auswahl von Zaubersprüchen, Waffen, Rüstungen sowie den Kampfabläufen ist das Spiel aber auf jeden Fall ein reinrassiges RPG!

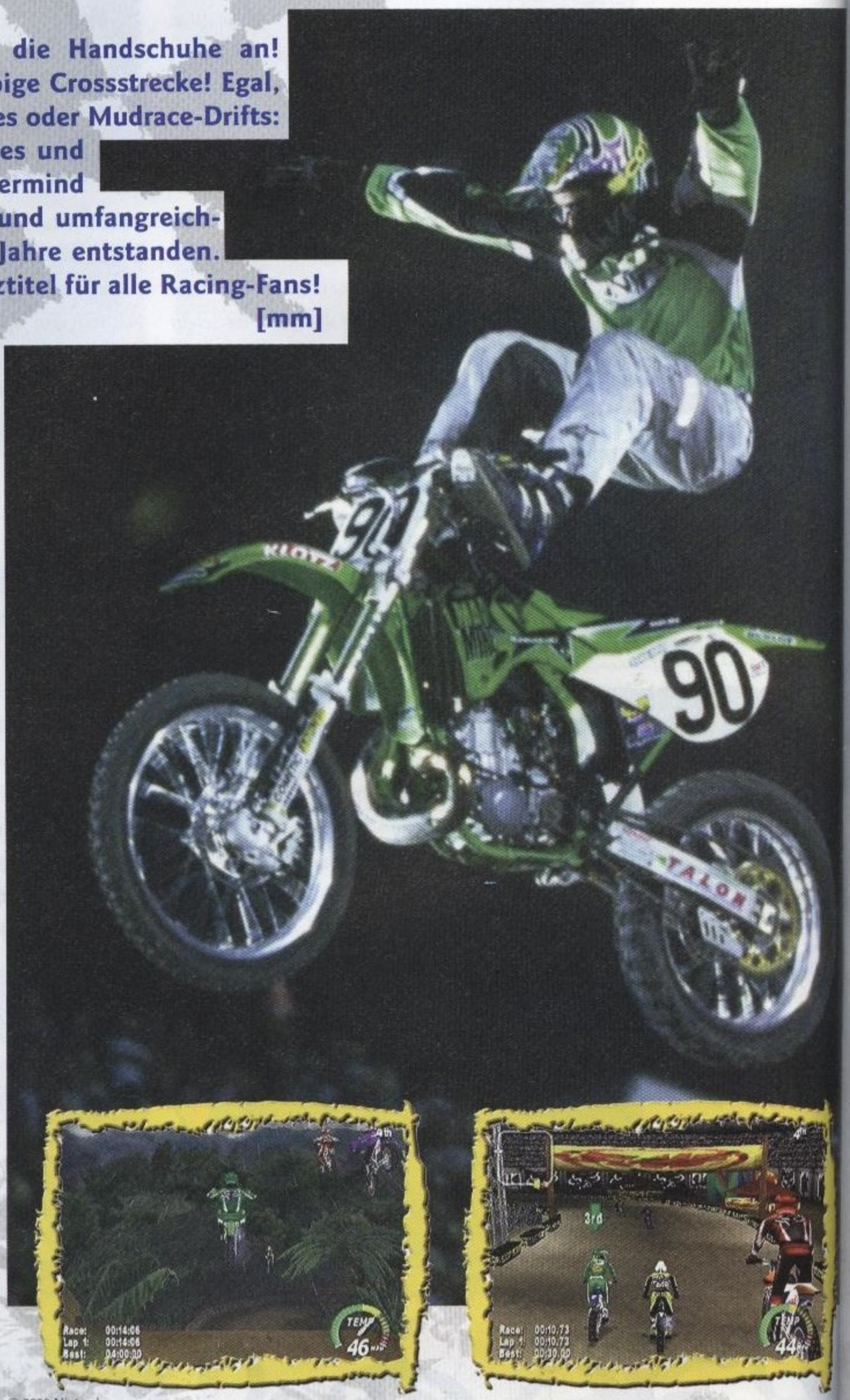
Freuen wir uns also jetzt schon auf den Herbst, denn dann erscheint **Aidy Chronicles: The First Mage** – und das Portal in eine gigantische, dreidimensionale Fantasy-Welt öffnet sich!

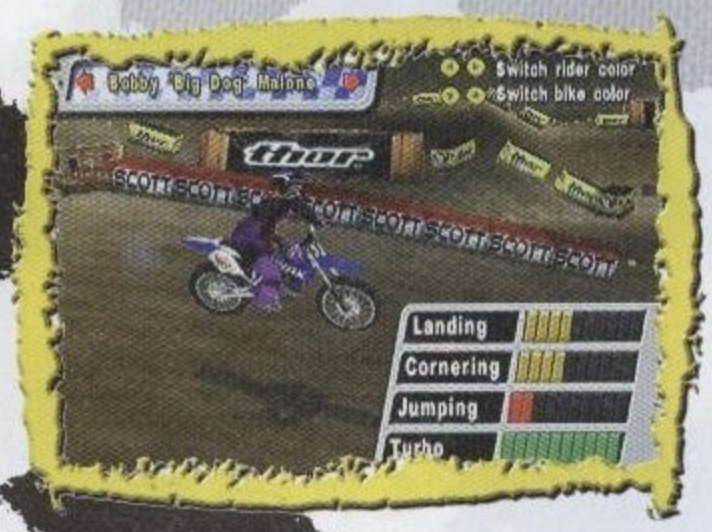
a64

EXCITEBIKE 64™

Setzt den Helm auf und zieht euch die Handschuhe an! Startet durch und driftet über die staubige Crossstrecke! Egal, ob Mid-Air-Stunts, High-Risk-Manoeuvres oder Mudrace-Drifts: Dieses wilde Racing Game bietet all dies und noch mehr! Unter Mitarbeit von Mastermind Miyamoto ist eines der aufregendsten und umfangreichsten Racing Action-Games der letzten Jahre entstanden. Excitebike 64 ist DER Referenztitel für alle Racing-Fans!

[mm]





Timewarp!

Diejenigen unter euch, die mindestens 20 Jahre alt sind, werden sich bestimmt noch an eines der aufregendsten Spiele für das NES (Nintendo Entertainment System) erinnern: **Excitebike**. Genau fünfzehn Jahre ist es nämlich her, dass dieser Klassiker auf der ersten Nintendo-Konsole erschien und für Furore sorgte. Nun, im Jahre 2000, kehrt **Excitebike** zurück – schneller, actiongeladener, wilder und spektakulärer als je zuvor!

Für die Millennium-Ausgabe des Motocross-Klassikers haben sich die Programmierer der Left Field Studios einige ganz besondere Features und Optionen einfallen lassen: So habt ihr zum Beispiel die Möglichkeit, mittels eines Strecken-Editors euren eigenen Racing-Parcours zu gestalten oder gar atemberaubende Mid-Air-Stunts zu vollführen! Für die Nostalgiker unter euch bietet sich zudem die Möglichkeit, auch den 1985 entstandenen NES-Klassiker zu spielen: Das Spiel wurde in die Rubrik SPECIAL TRACKS integriert!

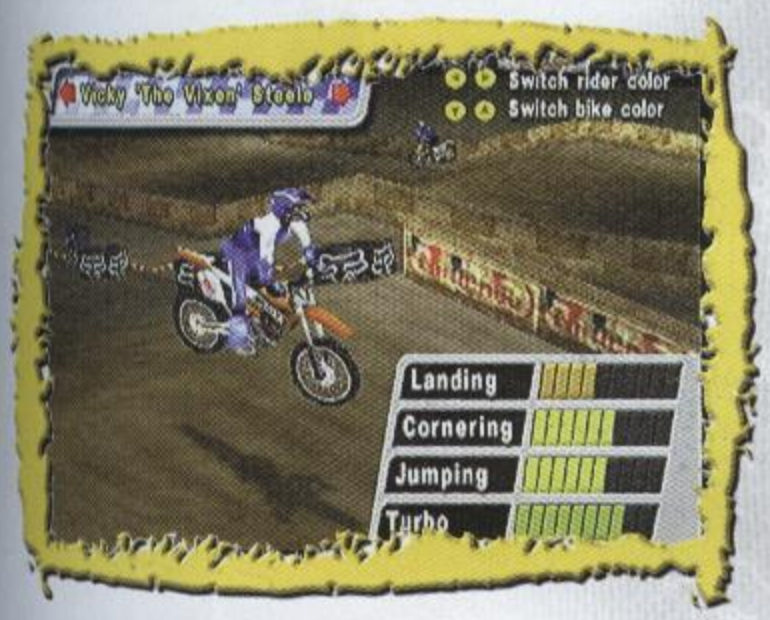
© 2000 Nintendo

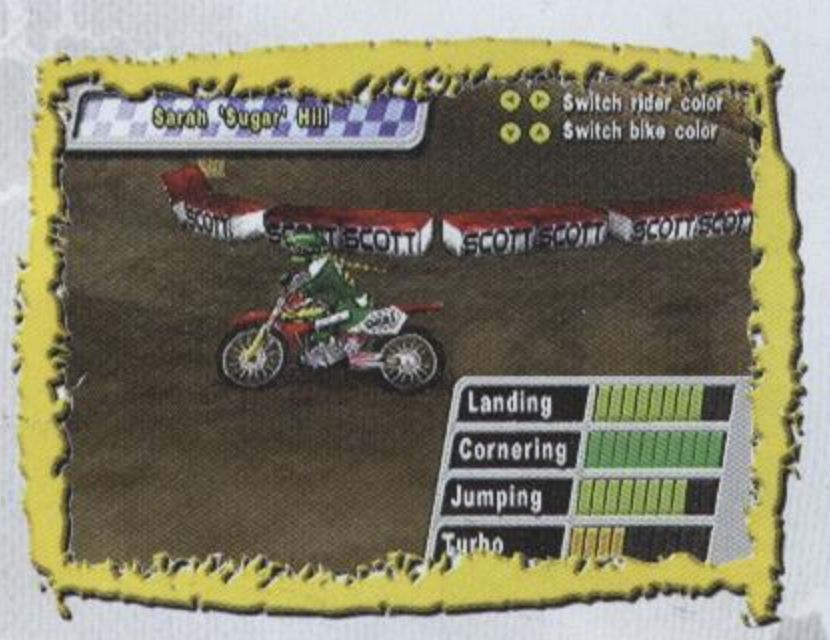
Evel Knievels Erben

Um über die staubigen Pisten rasen zu können, müsst ihr zunächst einen der sechs Recken der Strecken wählen. Jeder der Biker hat unterschiedliche Eigenschaften, besitzt Stärken und Schwächen. (Den Tabellen auf den Screenshots könnt ihr entnehmen, welcher Fahrer euren Anforderungen am ehesten entspricht.) Die Talentstatistik umfasst die Bereiche LANDING, CORNERING, JUMPING und TURBO.

Als Einsteiger beim Motocross-Racing solltet ihr euch für Ricky Stern entscheiden. Er hat zwar die schlechteste TURBO-Wertung, überragt aber in den anderen Bereichen alle Konkurrenten. Jim Rivers und Vicky Steele sind Allroundtalente und beherrschen alle genannten Attribute nahezu gleich gut.

Sarah Hill, Bobby Malone und Nigel York solltet ihr erst dann wählen, wenn ihr euch mit Steuerung und Fahrverhalten vertraut gemacht habt.





Friss Staub!

Bevor ihr euch auf die Piste begebt, müsst ihr euch entscheiden, in welchem Wettbewerb ihr antreten möchtet. Dabei könnt ihr zwischen einer kompletten Renn-Saison, einem Schaurennen oder dem Zeitfahren wählen. Reichen euch diese Optionen nicht aus, habt ihr zudem die Möglichkeit, euch zwischen sechs verschiedenen Special Tracks zu entscheiden. Jede dieser Extrastrecken bietet eine andere Herausforderung und überrascht mit spektakulären Features. Sollten auch diese Strecken eure Lust am Biken nicht befriedigen, könnt ihr euch als Streckenarchitekt versuchen: Mittels der Option CUSTOM TRACKS könnt ihr aus verschiedenen Streckenteilen eure ganz persönliche Strecke basteln und anschließend eure Fahrkünste unter Beweis stellen!

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION™

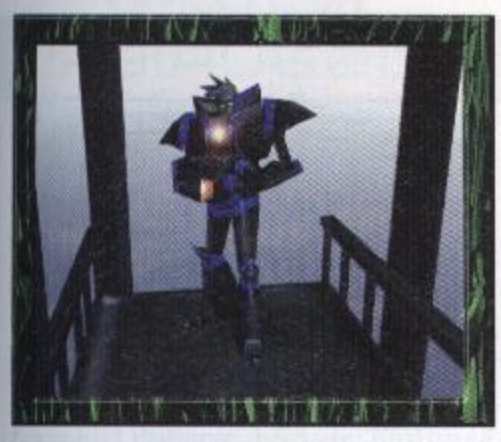
Der Campaigner ist bezwungen, der Primagen außer Gefecht gesetzt. Die Kampfschreie sind verhallt, doch eine neue, schleichende Bedrohung liegt wie ein unheilvoller Schatten über dem Verlorenen Land. Finstere Kreaturen huschen schemenhaft durch den dichten Dschungel, Kreaturen, deren bloßer Anblick das Blut in den Adern gefrieren lässt. Der Turok-Clan steht vor seiner größten Herausforderung: Die Oblivion-Kreatur dürstet nach den Seelen der Sterblichen und sie hat nicht vor, sich diese per Kontrakt anzueignen! [mm]

Der Turok ist tot, es lebe der Turok!

Turok 3 – Shadow of Oblivion beginnt mit einer Tragödie für den Turok-Clan: Joshua Fireseed, bekannt aus den ersten beiden Turok-Abenteuern, fällt einer hinterhältigen Attacke der Dämonen zum Opfer. Die entstandene Lücke füllen seine beiden nächsten Verwandten aus: Danielle, die ältere Schwester von Joshua, sowie Joseph, der jüngere Bruder des bisherigen Turok.

Beide Geschwister sind als Träger des Turok-Titels noch unerfahren, doch als Angehörige des Fireseed-Geschlechts erfahrene Krieger, die im Nahkampf und im Umgang mit den verschiedensten Waffen bestens geschult sind. Um im Spiel alle Bereiche zu erkunden, müsst ihr mit beiden Charakteren das Verlorene Land erforschen. Manche Stellen kann – aufgrund seiner geringen Körpergröße – nur Joseph erkunden, andere Orte könnt ihr nur mittels Danielles Fang- und Enterhaken-Ausrüstung erreichen. Joseph zeichnet sich zudem durch sein Nachtsichtgerät aus, mit dem man Angreifer aus dem Dunkel bereits frühzeitig ausmachen kann.

Das Land lebt, es lebt!



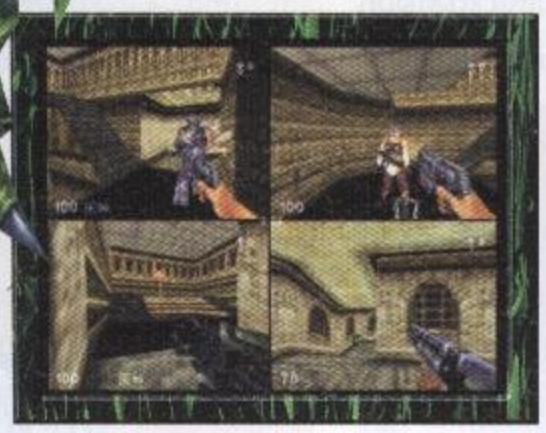
Das neueste Turok-Abenteuer ist nicht nur das bisher umfangreichste, es ist auch das bisher technisch aufwändigste. Auffallend sind neben den wie immer brillant animierten Horrorkreaturen die Umgebungen. Bisher waren die Programmierer mangels Speicherkapazität auf einen predesignten Levelaufbau beschränkt. In **Turok 3 – Shadow of Oblivion** konnten die kompletten Weltenmodelle der Designer bis ins kleinste Detail umgesetzt werden. Turok-Creator David Dienstbier beschreibt diese ‚neuen' Welten als organischer und visuell intensiver als die Welten in den Vorgängerspielen. Besonderen Wert legte man bei der Programmierung auf so genannte „living environments", also „lebhafte Umgebungen". Diese werden nicht nur durch umfangreiche natürliche Umgebungsmerkmale wie Wasserfälle, Wind und Erdbewegungen charakterisiert, sondern auch durch Aktionen, die sich im Hintergrund abspielen. So werdet ihr beispielsweise Zeuge von Schlachten, seht Raumschiffe am Himmel vorbeifliegen oder werdet von Fahrzeugen überrascht, die plötzlich auf euch zurasen. Lasst euch im Spiel einfach verzaubern von der Vielfalt der dargebotenen Animationen!

Kreaturen des Schreckens

Laut Turok-Schöpfer David Dienstbier ist der dritte Teil der Ego-Shooter-Serie weitaus düsterer und mehr dem Horror- als dem Fantasy-Genre zuzuordnen. Dies liegt nicht zuletzt an der Oblivion-Kreatur, die mehr ist als nur ein „gewöhnlicher" Endgegner: Die Kreatur ist im Spiel allgegenwärtig und spricht sogar zum Spieler! Auch das Gefolge von Oblivion kann sich sehen lassen. Die Game Designer von Acclaim scheinen ihre schlimmsten Alpträume heraufbeschworen und in digitalen Daten manifestiert zu haben: Die Vielfalt reicht von madenzerfressenen Zombiekadavern über genmutierte Insektenraptoren bis hin zu biometallischen Plutonreplikanten. Für die fachgerechte Betreuung der Kreaturen sorgt einmal mehr ein umfangreiches Waffenarsenal, das seinesgleichen sucht. Und auf diese Weise seid ihr für die Erkundung der fünf umfangreichen Welten bestens vorbereitet...

Vier Spieler, ein Sieger!

Natürlich darf auch beim dritten Teil von **Turok** kein Multiplayer Mode fehlen! Basierend auf dem Mehrspieler-Abenteuer **‚Legenden des Verlorenen Landes'** wurden 48 umfangreiche neue Kampfarenen geschaffen, die alle bisherigen und weitere, neue Optionen enthalten. Dabei könnt ihr Charaktere, Waffen, Spielart, Zeit und vieles mehr genau definieren. Natürlich stehen euch auch die neuen Charaktere Joseph und Danielle dabei zur Verfügung.



© ACCLAIM ENTERTAINMENT.

area 64 area 64

DINOSAUR PLANET

RARE DINOSAURIER!

Eines der absoluten Adventure-Highlights dieses Jahres wird zweifellos **Dinosaur Planet** der Elite-Entwickler von Rare! Ihr schlüpft in die Rolle der beiden Helden Sabre und Krystal, um auf einem fernen, von Sauriern bewohnten Planeten zahlreiche Abenteuer zu bestehen. Dabei könnt ihr euch auch auf die aktive Mithilfe eurer Dino-Freunde Kyte und Tricky verlassen.

Zusammen mit euren ortskundigen Begleitern kämpft ihr euch durch eine Welt voller dunkler Geheimnisse, atemberaubender Landschaften und außergewöhnlicher Charaktere, um am Ende den finalen Sieg gegen das Böse zu erringen!

Was die Programmierer von Rare an innovativen Spielideen, grafischen Details und hochwertiger Sprachausgabe auf das 512 MBit-Modul gepackt haben, ist wirklich phänomenal. Das Gameplay entspricht dem des Adventure-Hits **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** und wartet mit vielen neuartigen Puzzle-, Fantasy- und Jump'n'Run-Elementen auf! Ein reichhaltiges Waffenarsenal, zahlreiche mystische Gegenstände und mächtige Zaubersprüche lassen nicht nur Abenteurer-Herzen höher schlagen. Die riesige, fantasievoll gestaltete Spielwelt und die umfassende Sprachausgabe, durch die z. B. auf Dialog-Textboxen verzichtet werden konnte, runden das positive Gesamtbild ab und machen **Dinosaur Planet** zu einem der schönsten und spannendsten Action-Adventures auf dem Nintendo64!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Adventure/RPG
- MBIT ▸ 512
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER ▸ Rare
- VERTRIEB ▸ Nintendo

© Nintendo/Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare.

THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK™

MASKEN-MAGIE!

Das Zelda-Universum steckt in ernsthaften Schwierigkeiten! Den jungen Helden Link hat es diesmal in eine mysteriöse Parallelwelt verschlagen, die durch einen heranrasenden Mond bedroht wird. Laut Aussage der Bewohner bleiben ihm nur 72 Stunden, um die bevorstehende, alles vernichtende Kollision zu verhindern! Um dieses Ziel zu erreichen, muss er auch im neuesten Kapitel der Zelda-Legende – **The Legend of Zelda – Majora's Mask** – eine Vielzahl von Geheimnissen entdecken und Horden von bösartigen Gegnern besiegen. Zusätzlich kann sich Link, indem er verschiedene magische Masken aufsetzt, verwandeln und völlig neue Kräfte einsetzen, um das drohende Unheil abzuwenden!

Der neueste Streich von Top-Spieledesigner Shigeru Miyamoto besticht auch diesmal wieder durch eine beeindruckende 3D-Grafik, die durch die Unterstützung des Expansion Pak noch verbessert werden konnte! Das aus **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** bekannte, ausgereifte Gameplay, zahlreiche innovative Features (z. B. das neuartige Zeit- und Save-System) sowie die riesige Spielwelt werden die Fangemeinde des Kultspiels weiter wachsen lassen.

The Legend of Zelda – Majora's Mask ist eines der fantasievollsten und faszinierendsten Videospiele, die es je gab! Keine Frage: Die Legende lebt!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Adventure/RPG
- MBIT ▸ 256
- SPIELER ▸ 1
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Nintendo

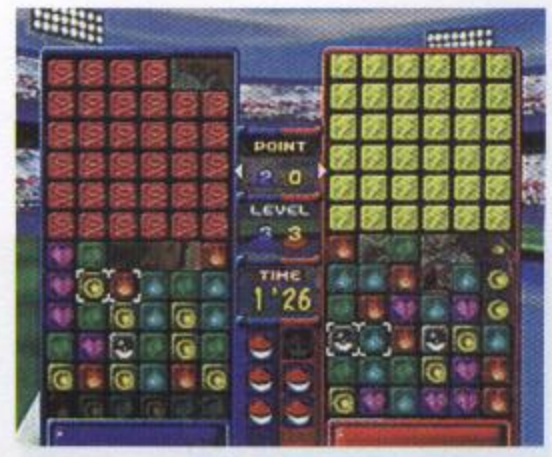
© Nintendo.

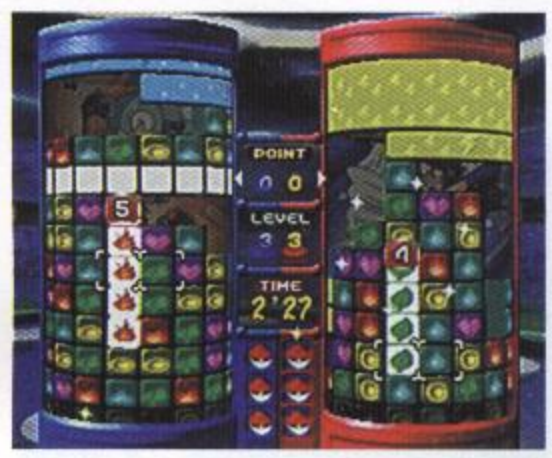
Pokémon Puzzle League

Puzzle mit Pikachu!

Nach dem weltweiten Erfolg der **Roten**, **Blauen** und **Gelben Edition** auf dem Game Boy Color und den innovativen Spielkonzepten von **Pokémon Stadium** und **Pokémon Snap** („Game of the Month" in dieser Ausgabe!) auf dem Nintendo64, schicken sich Ash, Pikachu & Co. nun an, den Puzzle-Thron zu erobern! **Pokémon Puzzle League** ist ein Knobel-Spiel in bester Tetris-Traditon, mit witzigen Neuerungen und knallbunter Optik, die für noch mehr Spielspaß sorgen!

Das Spielprinzip ist zwar leicht zu verstehen, aber dafür umso schwerer zu perfektionieren! Ihr müsst drei gleiche Blöcke aneinander reihen, damit sie verschwinden. Gegen den Computer oder im Mehrspieler-Modus sorgen spektakuläre Kombos und die





© Game under development

Möglichkeit, seinem Kontrahenten einige der eigenen Steine in den Weg zu legen, für packende Unterhaltung! Ziel des Spiels ist es, alle 16 Pokémon-Trainer zu besiegen und Pokémon Puzzle-Meister zu werden!

Pokémon Puzzle League bietet sowohl für Knobel-Anfänger als auch für geübte Puzzle-Profis eine Menge Spielspaß und sorgt dafür, dass ihr den Controller so schnell nicht mehr aus der Hand legen werdet!

CHECKBOARD

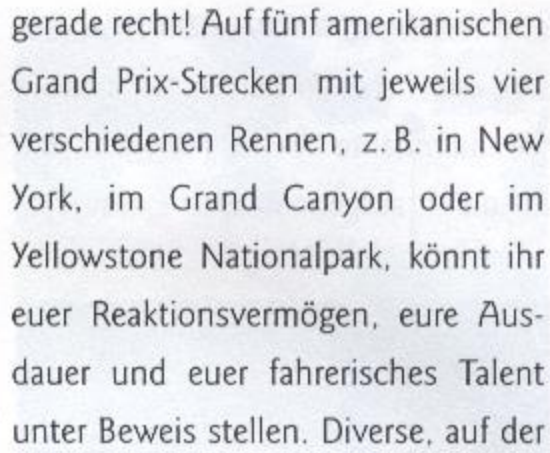
- GENRE ▸ Puzzle
- MBIT ▸ 256
- SPIELER ▸ 1–2
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Nintendo

Mickey's Speedway USA

Aufruhr in Entenhausen!

Die üblen Mitglieder der Wiesel-Bande haben Pluto entführt – und ihr müsst ihn befreien! Dazu schlüpft ihr in die Rolle eines Disney-Charakters, steigt in ein Highspeed-Kart und startet die Rettungsmission! Wer sich also schon immer mal als Micky, Goofy, Donald, Daisy & Co. heiße Kart-Duelle mit seinen Disney-Kollegen liefern wollte, für den kommt dieser Knüller aus dem Hause Rare gerade recht! Auf fünf amerikanischen Grand Prix-Strecken mit jeweils vier verschiedenen Rennen, z. B. in New York, im Grand Canyon oder im Yellowstone Nationalpark, könnt ihr euer Reaktionsvermögen, eure Ausdauer und euer fahrerisches Talent unter Beweis stellen. Diverse, auf der Strecke verteilte Items versorgen euch mit nützlichen Extras (z. B. mit dem Baseball-Schuss oder einem Power-Boost). Im packenden Vierspieler-Modus kann man seine Freunde in heißen PS-Duellen von der Piste drängen!

Mickey's Speedway USA führt die Tradition abgedrehter Fun-Racer – im Stile von **Mario Kart 64** oder **Diddy Kong Racing** – auf dem Nintendo64 konsequent fort. Amerikanische Originalschauplätze, rasante Drifts und Adrenalin pur machen dieses Comic-Spektakel zu einem Rennerlebnis der Spitzenklasse!



CHECKBOARD

- GENRE ▸ Fun Racing
- MBIT ▸ n.n.
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK ▸ Ja
- TRANSFER PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER ▸ Rare
- VERTRIEB ▸ Nintendo

© Disney. All rights reserved. Licensed to Nintendo.

area 64 area 64

BANJO-TOOIE™

DER BÄR IST LOS!

Der coole Bär Banjo und seine vorlaute, gefiederte Freundin Kazooie sind wieder da – und in seinem neuen Nintendo64-Abenteuer präsentiert sich das ungleiche Paar in Höchstform! In **Banjo-Tooie**, der offiziellen Fortsetzung des 3D-Hits **Banjo-Kazooie**, bahnt ihr euch einen Weg durch acht gigantische Welten und trefft auf 125 neue Charaktere und zehn einzigartige Levelbosse, bis ihr am Ende der wiedererstarkten Hexe Gruntilda gegenübersteht. Dabei dürft ihr Banjo und Kazooie diesmal auch unabhängig voneinander steuern –

dadurch ergeben sich immer wieder neue Spielsituationen und Lösungsmöglichkeiten! Als besonderen Gag präsentieren die Top-Programmierer von Rare einen dritten steuerbaren Charakter: Mumbo Jumbo, den beliebten Voodoo-Priester aus dem ersten Teil!

In **Banjo-Tooie** wurden neuartige, aufwändige Minispiele ebenso umgesetzt wie zehn spannende Multiplayer-Spiele für bis zu vier Spieler. Die Programmierer konnten sogar die exzellente Grafik des Vorgängers, durch die Unterstützung des Expansion Pak, noch steigern! Wie in **Donkey Kong 64**, wurde auch der Sound von **Banjo-Tooie** in Dolby Surround realisiert, so dass ihr euch auf einen Hörgenuss der Extraklasse freuen könnt! Kurzum: **Banjo-Tooie** wird eines der absoluten Spiele-Highlights!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Action Adventure
- MBIT ▸ n.n.
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER ▸ Rare
- VERTRIEB ▸ Nintendo

© Nintendo/Rare. Game by Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare.

MARIO TENNIS™

DER MARIO-HECHT!

Was haben Mario und Boris Becker gemeinsam? Nein, Boris hat sich keinen Schnurrbart wachsen lassen – vielmehr ist Mario zum Tennis-Ass avanciert! Nach dem großen Erfolg von Mario Golf erobern der schnauzbärtige Klempner und seine Crew nämlich auch den Tennis-Thron auf dem Nintendo64!

In diesem rasanten Sport-Spektakel wählt ihr einen von 16 Charakteren (u.a. Mario, Yoshi, Luigi, Wario, Donkey Kong und Waluigi, Luigis bösen Bruder) aus, um in zahlreichen Spielmodi gegen die CPU oder bis zu drei weitere menschliche Mitspieler zu bestehen. (Einige der Nintendo-Charaktere müsst ihr allerdings vorher erst freispielen!)

Jede Spielfigur hat dabei ihre persönlichen Stärken und Schwächen, die ihr geschickt nutzen könnt. Realistische Schläge, z.B. Lobs, Volleys

und verschiedene Arten von Topspins, sind dabei ebenso Teil des Repertoires wie fulminante Spezial-Attacken, die ihr durch aufgenommene Extras einsetzen könnt. Die Steuerung ist intuitiv und leicht erlernbar – dennoch dauert es eine ganze Weile, bis ihr auch den letzten Trick herausgefunden habt! Ein weiteres Goodie: Bei **Mario Tennis** könnt ihr, wie bei Mario Golf auch, mittels Nintendo64 Transfer Pak die Daten aus dem gleichnamigen Game Boy Color-Spiel laden bzw. austauschen!

© Nintendo.

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Sports
- MBIT ▸ 128
- SPIELER ▸ 1–4
- RUMBLE PAK/EXPANSION PAK ▸ Ja
- TRANSFER PAK ▸ Ja
- SPEICHER ▸ Modulintern
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Nintendo

Paper MARIO

WIE AUS DEM BILDERBUCH!

Während sich in **Yoshi's Story** 3D-Charaktere in einer 2D-Umgebung bewegten, geht **Paper Mario** den umgekehrten Weg: Ihr erkundet mit papierartigen, hauchdünnen 2D-Charakteren eine bombastische, farbenfrohe 3D-Spielewelt. Dadurch habt ihr im Spiel den Eindruck, euch durch ein animiertes Bilderbuch zu bewegen!

Neben der außergewöhnlichen grafischen Darstellung hat es aber besonders das Gameplay in sich: **Paper Mario** hat eine komplexe, packende Story, in der knackige Rätsel geschickt mit rundenbasierten Rollenspielschlachten kombiniert werden! Anders als bei den meisten RPGs, könnt ihr die Kämpfe durch präzise Bewegungen des analogen 3D-Joysticks und exakt getimetes Drücken des A-Knopfes beeinflussen, um so größtmöglichen Schaden beim Gegner anzurichten. Zusätzlich trefft ihr in **Paper Mario** neben vielen alten Bekannten, wie z. B. Luigi und Bowser, unzählige neue Freunde und Gegner, die sicherlich bald ihren festen Platz im Nintendo-Universum haben werden!

Der außergewöhnliche grafische Stil und das durchdachte, mit vielen innovativen Neuerungen gespickte Gamedesign machen **Paper Mario** zu einem epischen RPG-Erlebnis der ganz besonderen Art!

CHECKBOARD

GENRE ▸ RPG
MBIT ▸ 512
SPIELER ▸ 1
RUMBLE PAK ▸ Ja
SPEICHER ▸ Modulintern
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Nintendo

© Nintendo.

KIRBY 64™ The Crystal Shards

KUNTERBUNT UND KUGELRUND! KIRBY!

Es ist soweit: Der knuffige Kirby erhält – nach seinem ersten, dreidimensionalen Auftritt in **Super Smash Bros.** – mit **Kirby 64: The Crystal Shards** sein eigenes Nintendo64-Spiel!

Das 3D-Abenteuer steht bezüglich Atmosphäre und Spielgefühl den alten Kirby-Klassikern in nichts nach! Kirby kann seine Gegner einsaugen und sie dann auf die Widersacher „spucken", um sie kampfunfähig zu machen. Oder er verschluckt einen Widersacher, um dessen Waffe zu imitieren. Die wirksamste und zugleich auch witzigste Technik ist jedoch die Kombination zweier Gegner: Kirby verwandelt sich in eine besonders spektakuläre Extrawaffe, je nachdem, welche beiden Gegnertypen er sich vorher einverleibt hat.

Dadurch nimmt Kirby bei einer Attacke z. B. die Gestalt eines überdimensionalen Taschenmessers mit ausklappbarem Kaktus an – oder andere verrückte Accessoires! 25 verschiedene Level und 50 originelle Feinde sorgen für echten Dauerspaß, die zahlreichen Minispiele bieten Multiplayer-Action für bis zu vier Spieler!

Kirby 64: The Crystal Shards ist ohne Zweifel eines der ausgeflipptesten, lustigsten und buntesten Kirby-Abenteuer aller Zeiten!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Jump'n'Run
MBIT ▸ 256
SPIELER ▸ 1–4
RUMBLE PAK ▸ Ja
SPEICHER ▸ Modulintern
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Nintendo

© Hal Laboratory, Inc. / Nintendo

area 64 area 64

Des Epos' neu'ster Teil

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ NINTENDO

Star Wars-Fans können sich freuen, denn schon bald ist Nachschub für die drei bisher veröffentlichten Nintendo64-Erfolge um eines der gigantischsten Science Fantasy-Epen in Sicht. Im neuesten Abenteuer schlüpft ihr in die Rolle des jungen Naboo-Kriegers Gavyn Sykes und besteht mit ihm Abenteuer der unterschiedlichsten Art. Dabei müsst ihr mal Shoot'em Up-, mal Action Adventure-Sequenzen meistern – so wird euch ständig Abwechslung geboten! Im Gegensatz zum Rogue Squadron-Abenteuer orientiert sich die Story von **Battle for Naboo** an der filmischen Vorlage **Star Wars: Episode One**. So werdet ihr im Spiel originalgetreue Raumschiffe, Waffen und Items aus dem Science Fiction-Epos wiederfinden und könnt die im Film beschriebenen Geschehnisse erneut erleben – diesmal jedoch nicht als unbeteiligter Zuschauer, sondern als Hauptdarsteller. Als besonderes Feature versprechen die Programmierer von Factor 5 die Einbeziehung von Space-Fightern, die für das Kino-Epos geplant waren, aber dort nicht zum Einsatz kamen!

Mit Indy ins Abenteuer

HERSTELLER ▸ LUCAS ARTS / VERTRIEB ▸ NINTENDO

Nach zahlreichen *Star Wars*-Abenteuern hat das Erfolgsgespann um Factor 5 / Lucas Arts und Nintendo nun die nächste Filmumsetzung in Angriff genommen: **Indiana Jones und der Turm von Babel** basiert auf der gleichnamigen Filmreihe, präsentiert jedoch völlig neue Inhalte, die den Programmierern viel Spielraum für kreative Story- und Levelgestaltung ließ. Euch erwarten asiatisch, orientalisch und antik anmutende sowie fiktive Welten, in denen ihr in der Rolle von Indiana Jones Abenteuer der verschiedensten Art bestehen müsst. Dank einer neu entwickelten Game Engine wurde es möglich, Texturen im Spiel ständig erneut zu generieren. Dies erlaubt aufwändige Levelgrafiken in hochauflösenden Darstellungen. Ergänzt werden die opulenten Umgebungs-Grafiken durch animierte Videosequenzen wie beispielsweise in **Shadowman**. Auch am Gameplay wurde ausgiebig gefeilt: Ähnlich wie in den Zelda-Abenteuern fürs Nintendo64 habt ihr auch hier die Möglichkeit, euer Ziel mittels Z-Trigger anzuvisieren, um auf diese Weise mit Indys Peitsche genauere Treffer zu landen!

Wodka Martini & Walther PPK!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ ELECTRONIC ARTS

Die Umsetzung des zweiten James Bond-Abenteuers für das Nintendo64 lag in den Händen von Electronic Arts bzw. den Programmierern von Eurocom. Um es vorweg zu nehmen: Das Ergebnis der Zusammenarbeit ist einzigartig! Das Spiel basiert auf einer völlig neuen Game Engine, die ohne Zweifel zum Besten zählt, womit je für das Nintendo64 gearbeitet wurde. Das Spiel hält sich eng an die filmische Vorlage und präsentiert euch u.a. alle bekannten Charaktere aus dem erfolgreichen Bond-Film: den durchgeknallten Bösewicht Renard, die hinterhältige Electra King, die üppige Christmas Jones und viele mehr. Selbstverständlich führt euch das Abenteuer zu allen Orten, die ihr aus dem Film kennt, u.a. nach London sowie in Electra Kings Villa. Außerdem dürft ihr im Kaukasus während einer Verfolgungsjagd auf Skiern zeigen, was ihr könnt. Neben mehr als 20 Solo-Missionen (mit unzähligen Waffen, Fahrzeugen und anderen technischen Spielereien aus Q's Werkstatt) wartet das Spiel obendrein mit einem umfangreichen Mehrspieler-Modus voller cooler Optionen auf!

Allein unter Lebenden Toten

HERSTELLER ▸ CAPCOM / VERTRIEB ▸ VIRGIN

Mit **Resident Evil Zero** lüftet Capcom nun endlich das Geheimnis um die von der Zombie-Pest heimgesuchte Stadt Racoon City. Was war wirklich die Ursache für die Zombie-Invasion? Welches düstere Geheimnis verbirgt die Umbrella Corporation und welche unheimlichen Gefahren lauern noch in den dunklen Ecken der Stadt...? All das und noch viel mehr könnt ihr im neuesten Teil der Abenteuer um die verfluchte Stadt herausfinden. Es stehen euch zwei Charaktere zur Verfügung, von denen einer Rebecca Chambers (bekannt aus anderen Teilen der Saga) ist. Außerdem verfügt ihr über das bereits bekannte Waffen- und Item-Arsenal, das um einige explosive Spielzeuge erweitert wurde. Nach Angaben der Programmierer wird es im Spiel auch eine Verbindung zu anderen Teilen der Serie geben, die für die Lösung des Abenteuers relevant ist. Die Grafik besticht durch hochauflösende Darstellungen, die zur düsteren Atmosphäre des Spiels beitragen. Auch das präzise Gameplay passt zum hervorragenden Gesamteindruck des Horror-Shockers – möge euch die Gänsehaut den Rücken hinunterlaufen!

Ogre Battle 64 – Ein RPG-Klassiker im 3D-Gewand

HERSTELLER ▸ ATLUS / **VERTRIEB ▸** N.N.

Begebt euch in Regionen voller Mysterien... Kämpft in epischen Schlachten und wendet eure ganze Kriegskunst an, um siegreich daraus hervor zu gehen... Hier ist das ultimative RPG/Strategie-Spiel für das Nintendo64: **Ogre Battle 64**! Ihr bestimmt über das Schicksal eines Kontinents namens Zeteginia, denn die herrschsüchtigen Eroberer von Lodis wollen die Macht über das gesamte Land an sich reißen. Ihr schlüpft in die Rolle von Magnus Gallant, führt eure Party bzw. eure Krieger in die Schlachten und enthüllt unzählige Mysterien. Ihr erforscht das Land und lernt fremde Völker, exotische Gegenden und faszinierende Charaktere kennen – ihr kämpft mit effektvoller Magie und scharfen Waffen gegen die wildesten Bestien... **Ogre Battle 64** ist die sowohl grafisch als auch storytechnisch opulente Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers für das Nintendo64: 43 verschiedene Szenarien, nicht-lineares Gameplay, über dreißig verschiedene Charakter-Klassen, 94 reguläre Charaktere... **Ogre Battle 64** wird euch schneller faszinieren als man einen Schwertstreich ausführt!

Donald Duck: Quack Attack – Donald ist der Größte!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Nachdem Micky Maus schon öfters sein Geschick im Videospiel unter Beweis stellen durfte, folgt ihm nun ein weiterer Protagonist des schier unerschöpflichen Disney-Universums ins digitale Medium: Donald Duck! **Donald Duck: Quack Attack** basiert auf der überarbeiteten Game Engine von **Rayman 2**, und wem dieses Spiel ein Begriff ist, der weiß, welches brillante Gameplay hier zu Grunde liegt! Insgesamt 24 Level gilt es zu erkunden und vor allem zu überstehen. Die meisten Spielabschnitte sind im 3D-Design angelegt, werden jedoch durch einige klassische 2D-Levels ergänzt. Eigentlich unterscheidet sich das Spiel kaum von einem Disney-Zeichentrickfilm, mit der Ausnahme natürlich, dass ihr nicht nur bloßer Betrachter seid, sondern selbst der Hauptdarsteller. Auf diese Weise macht es natürlich noch viel mehr Spaß, die vom Zauberer Merlock entführte Daisy zu befreien. Zumal ihr euch nicht nur auf euer Geschick, sondern auch auf verschiedene Kostüme verlassen könnt, die euch zusätzliche Fähigkeiten verleihen! Quack!

Scooby-Doo! Classic Creep Capers – Spannendes Hundeleben

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Bei Scooby Doo handelt es sich um eine weitere Kreation der amerikanischen Cartoon-Pioniere Bill Hanna und Joe Barbera. (Bekannt wurden die beiden durch ihre Serien „Familie Feuerstein" und „Die Jetsons".) Scooby, bereits im Jahre 1969 geboren, ist eine riesige, aber äußerst ängstliche Dogge, die gemeinsam mit ihren Freunden und Hobbydetektiven Daphne, Freddy, Velma und Shaggy turbulente Abenteuer erlebt. Im Spiel steuert ihr Shaggy durch aufwändig gestaltete 3D-Welten und versucht dabei, Geheimnisse zu lösen und mysteriöse Geschehnisse in der Nachbarschaft aufzuklären. Dabei begleitet euch Scooby auf Schritt und Tritt und versorgt euch mit wichtigen Informationen. Natürlich könnt ihr auch auf die Hilfe eurer Freunde zurückgreifen, deren Talente auf verschiedenen Gebieten liegen. Euch erwartet eine Mischung aus **Maniac Mansion** (NES-Klassiker) und „Akte X" in Cartoon-Form. Die schrägen Charaktere und die witzige Sprachausgabe tragen ihren Teil zu diesem tierischen Adventure der etwas anderen Art bei.

Duck Dodgers starring Daffy Duck – Ente cool, alles cool!

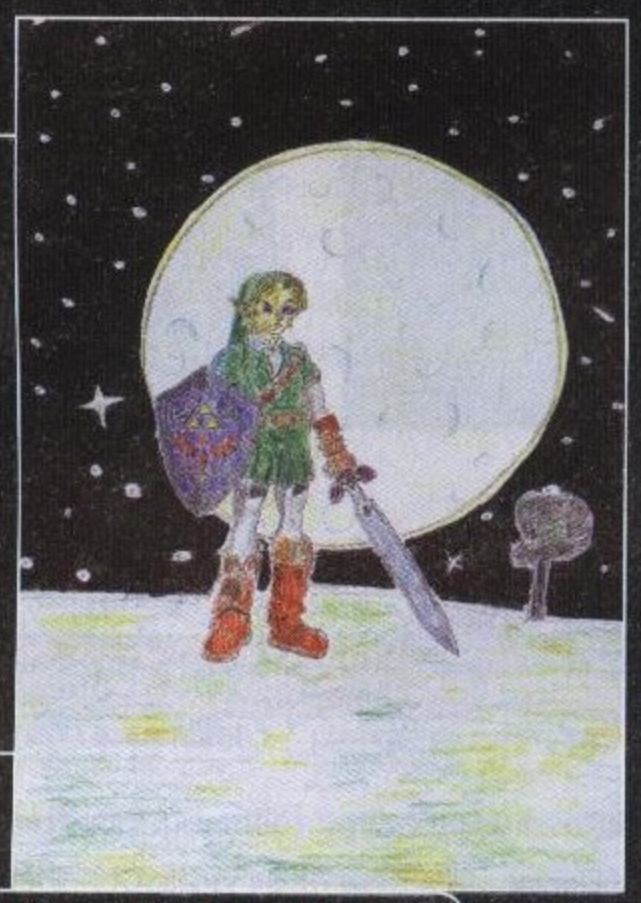
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ INFOGRAMES

Marvin der Marsmensch kann's einfach nicht lassen: Einmal mehr ist er vom Gedanken besessen, nicht nur die Erde, sondern gleich das ganze Universum zu pulverisieren. Zu diesem Zweck hat er überall im All die explosiven PU-36 Raum-Modulatoren verteilt, die – einmal aktiviert – ein gewaltiges Feuerwerk verursachen würden. Allerdings hat er die Rechnung ohne die Ente, genauer gesagt ohne Duck Dodgers alias Daffy Duck gemacht. Der nämlich verfügt in seinem ersten Solo-Abenteuer für das Nintendo64 über Kräfte, die jene eines herkömmlichen Erpels bei weitem übersteigen. Und obendrein ist er nicht allein, denn sein alter Kumpel Schweinchen Dick steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Gemeinsam parodieren sich die beiden durch mehr als 30 umfangreiche und kunterbunte Jump'n'Run-Level, die auf fünf verschiedene Planeten verteilt wurden. Als Höhepunkt eines jeden extraterrestrischen Ausflugs wartet ein gar durchgeknallter Außerirdischer auf den Entenhelden. Angereichert wird der dreidimensionale Gag-Mix durch allerlei coole ACME-Utensilien!

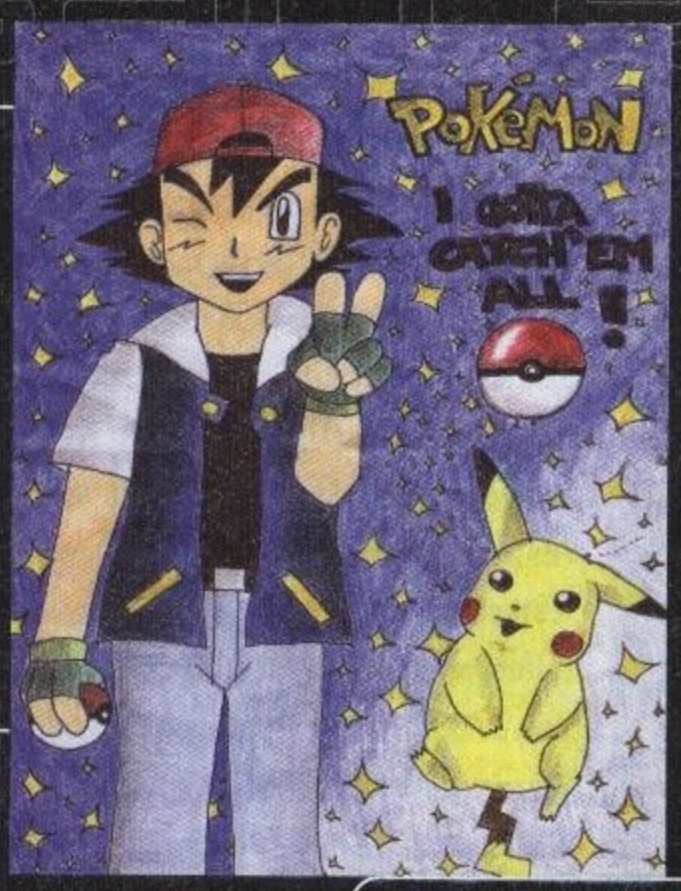
PLAYER'S LOUNGE

GALLERY

ALINA SIELKA
D-Ratingen



DIDIER BITSCHAU
CH-Zürich



KATRIN FELDER
D-Nürnberg

PLATZVERSCHWENDUNG?

Ronny Kroker, D-Jena

Zuerst ein großes Lob für das Club Nintendo-Magazin, das wieder einmal sehr gelungen und informativ ist. Mir macht das Lesen immer wieder Spaß und ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe, die bestimmt wieder toll wird! Macht weiter so!

Und doch habe ich eine kleine Kritik am Heft. Wäre es nicht sinnvoller, den Platz für das „Game of the Month" auf vier bis sechs Seiten zu verkürzen und den frei gewordenen Platz anderweitig zu nutzen, z.B. für weitere Spielberichte, Leserbriefe oder Tipps & Tricks? Ich denke, dass der Platz dann besser genutzt wird!

Zunächst einmal wollen wir uns für dein Lob bedanken – und natürlich auch für die konstruktive Kritik. Wir freuen uns immer über Verbesserungsvorschläge, denn natürlich wollen wir auch die Meinungen der Leser berücksichtigen und in die Heftgestaltung einbeziehen!

Das „Game of the Month" ist jedoch der absolute Top-Titel einer jeden Ausgabe des Club Nintendo-Magazins! Dabei handelt es sich um ein Videospiel, das grafisch, soundtechnisch und natürlich vom Spielspaß absolute Maßstäbe setzt. Solch ein Spiele-Highlight wollen wir deshalb auch ausführlich, reichlich illustriert und mit umfassenden Hintergrundinfos vorstellen. Dafür reichen allerdings in der Regel vier bis sechs Seiten nicht aus. Und mal ehrlich: Umfangreiche, komplexe Spielspaß-Granaten wie z.B. **Donkey Kong 64** *oder* **Pokémon Stadium** *verdienen doch einen entsprechenden Rahmen, um euch mit fundierten Background-Informationen zu versorgen – findest du nicht auch?*

IMPOSANTER AFFE!

Thomas Dinges, CH-Basel

Nachdem ich die Newsflash-Seiten im letzten Club Nintendo-Magazin gelesen hatte, kannte meine Begeisterung keine Grenzen: **Donkey Kong Country** auf dem Game Boy Color! Allerdings wunderte ich mich doch, ob euch da nicht ein Fehler unterlaufen ist. Wie kann man ein so umfangreiches Spiel, das für das Super Nintendo entwickelt wurde, ohne Probleme auf ein Handheld übertragen? Oder wurde das Spiel etwa gekürzt, damit mehr Speicherplatz für die exzellente Grafik zur Verfügung steht? Ich bin übrigens ein großer Donkey Kong-Fan und liebe die Affen-Abenteuer über alles. Werden noch mehr Donkey Kong-Spiele für den Game Boy Color erscheinen?

Uns ist wirklich kein Fehler unterlaufen. Bei diesem Affenspektakel handelt es sich um eine komplette Umsetzung des Super Nintendo-Hits! Zusätzliche Bonus-Level, ein Zweispieler-Modus (via Universal Game Link-Kabel) und die Unterstützung des Game Boy Printer runden dieses Highlight ab. Und glaube uns: Die Grafik ist wirklich bestechend! (Ob noch weitere Donkey Kong-Spiele für den Game Boy Color erscheinen werden, steht bislang noch nicht fest.)

BEHIND THE SCENE!

Tobias Auer, A-Wien

Da ich ein großer Anhänger von Echtzeit-Strategiespielen bin, war ich natürlich restlos begeistert vom Interview mit den Programmierern von **Starcraft 64** in der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins! Neben der interessanten Spielbesprechung wurde ich auf diese Weise auch umfassend über den technischen Background dieses Topspiels informiert! Könntet ihr nicht häufiger solche Interviews abdrucken?

Wir freuen uns natürlich, dass dir das Interview gefallen hat! Du musst jedoch auch verstehen, dass wir solche interessanten Goodies nicht bei jeder Spielbesprechung einbringen können, da dies mitunter ganz einfach den Rahmen des Magazins sprengen würde. Du kannst allerdings sicher sein, dass wir auch in Zukunft bei gegebenen Anlässen nicht auf informative „Behind the Scene"-Interviews mit Programmierern und Entwicklern verzichten werden!

POSTER-POWER!

Michaela Puhlmann, D-Bremen

Also an eurem Heft gibt es ja nie viel auszusetzen, aber für die letzte Ausgabe muss ich euch doch einmal besonders loben: Eine wirklich ausgewogene Mischung aus ausführlichen Spielbesprechungen, nützlichen Tipps & Tricks, interessanten News, Interviews und nicht zuletzt natürlich **Pokémon**-Neuigkeiten! Am besten fand ich jedoch das Poster: Da ich seit einiger Zeit mein Zimmer mit Videospielpostern schmücke, kam mir das **Starcraft 64**/**Pokémon Stadium**-Poster gerade recht. Die beiden Motive sind wirklich super! Da ich auf Pokémon, aber auch auf Grusel-atmosphäre stehe, kann ich das Poster einfach umdrehen, je nachdem in welcher Stimmung ich gerade bin! Zu dem Thema wollte ich euch mal fragen: Wie wählt ihr eigentlich die Postermotive aus?

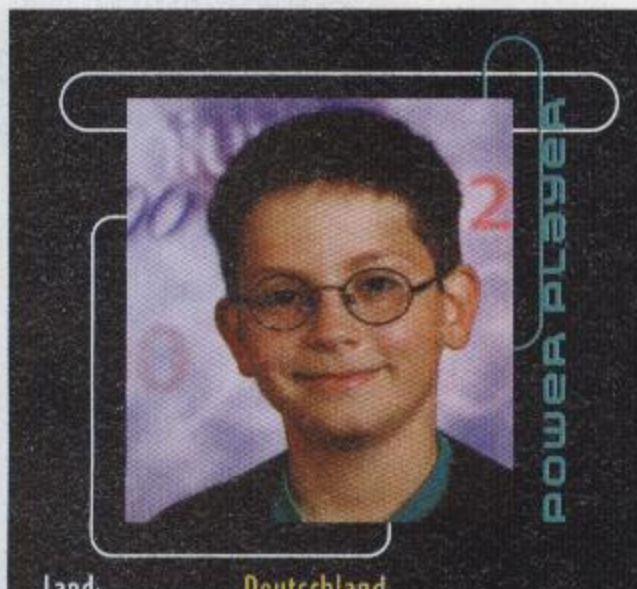
*Es gibt ein paar ganz klare Kriterien, nach denen wir das Motiv für ein Poster auswählen: Erstens sollte das Motiv natürlich aus einem aktuellen Spiel stammen, es sei denn, wir huldigen einem Videospiel-Klassiker. Außerdem orientieren wir uns, wie im Falle von **Pokémon Stadium**, an den Charts. Dadurch können wir feststellen, welches Spiel gerade besonders hoch in eurer Gunst steht. Zusätzlich sollte ein Postermotiv auch in das Gesamtkonzept des Heftes passen. Durch die inhaltliche Ähnlichkeit des **Starcraft 64**-Posters mit euren Kunstwerken des Castlevania-Preisausschreibens entschlossen wir uns für dieses Motiv. Dazu kommen noch allerlei organisatorische und rechtliche Gründe, wegen denen wir uns dann letztlich für die beiden Motive entschieden. Ihr seht also: Wir machen es uns nicht gerade einfach, ein attraktives Poster für euch zu finden!*

SPORTLICHER MARIO!

Martha Pisaro, D-München

Eine Freundin von mir berichtete mir vor kurzem von einem neuen Sportspiel mit meinem Lieblingshelden Mario in der Hauptrolle! Da ich ein großer Fan von **Mario Golf** bin, interessiert mich ein solches Spiel natürlich besonders. Welche Sportart hat sich Mario denn diesmal ausgesucht? Gibt es bei seinem neuesten Game auch eine Nintendo64- und eine Game Boy Color-Version? Und gibt es auch eine Möglichkeit der Datenübertragung zwischen den beiden Spielen? Helft mir bitte weiter! Ich muss so schnell wie möglich alles über dieses Spiel erfahren!

*Dir kann natürlich geholfen werden! Marios neuestes Sportspiel-Highlight heißt **Mario Tennis** und wurde vom selben Programmiererteam entwickelt, das auch für **Mario Golf** verantwortlich zeichnete. **Mario Tennis** wird sowohl für das Nintendo64 als auch für den Game Boy Color erscheinen. Mit dem Transfer Pak kannst du sämtliche Spieler und Plätze, die du auf einer Version freigespielt hast, in die andere Version importieren! Alle Videospieler, die an **Mario Golf** ihre Freude hatten, werden also bestimmt auch von **Mario Tennis** nicht enttäuscht sein! (Ein kurzes Preview mit genaueren Angaben zu Spielfiguren und Gameplay findet ihr übrigens in der Rubrik „Area 64".)*



Land: Deutschland
Name: Jaroslaw Logwinski
Alter: 9
Ort: Hamburg
Hobbies: Nintendo spielen/Fußball/Tennis, Lesen
Lieblingsspiele: Toy Story 2, Snowboard Kids, Allstar Tennis '99
Größter Wunsch: Ich will Spieletester werden!

Land: Österreich
Name: Daniel Lanthaler
Alter: 15
Ort: Walchsee
Hobbies: Fußball, Nintendo64 spielen
Lieblingsspiele: Donkey Kong 64, Pokémon Stadium, The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Star Wars: Episode I Racer
Größter Wunsch: Ich will möglichst bald die neue Nintendo-Konsole besitzen!

Land: Schweiz
Name: Jason Rutschmann
Alter: 12
Ort: Frauenfeld
Hobbies: Nintendo spielen/Lego/Skateboarding, Rad fahren
Lieblingsspiele: Jet Force Gemini, Turok 2: Seeds of Evil, Turok: Rage Wars, Star Wars: Episode I Racer
Größter Wunsch: Ich will Astronaut werden!

PLAYER'S LOUNGE

ZELDA AUF DEM THRON?

Stefan Mayer, via e-mail

Nachdem ich vor kurzem zum ersten Mal eure Homepage besucht habe, wollte ich euch einfach mal loben: Die Seite ist wirklich extrem informativ, riesengroß und sieht dazu auch noch toll aus! Jetzt aber zu meiner Frage: Auf der Nintendo-Homepage wurde bereits jetzt das neueste Zelda-Abenteuer **The Legend of Zelda – Majora's Mask** in einem Preview behandelt. Auch ich bin ein begeisterter Anhänger der Zelda-Reihe! Wird der neueste Teil meines Lieblingsabenteuers auch im Club Nintendo-Magazin z.B. als „Game of the Month" ausführlich vorgestellt, oder kann ich nur im Internet Informationen darüber erhalten?

Zur Beruhigung für dich und alle Fans: Natürlich werden wir auch im Club Nintendo-Magazin ausführlich über **The Legend of Zelda – Majora's Mask** *berichten! Bereits in dieser Ausgabe findet ihr ein Preview in der Area 64. Ob der neueste Teil der Zelda-Reihe allerdings zum „Game of the Month" gekürt wird, steht im Moment noch nicht fest! Schließlich sind auch noch andere Neuheiten angekündigt, z.B.* **Banjo-Tooie** *oder* **Dinosaur Planet**, *die ebenfalls heiße Anwärter auf den Spielethron sind! Die Redaktion bleibt aber auf jeden Fall für euch am Ball, und ihr könnt sicher sein, dass ein Top-Titel wie* **The Legend of Zelda – Majora's Mask** *pünktlich zum Deutschland-Release ausführlich im Club Nintendo-Magazin behandelt werden wird!*

HILFE, WARIO!

Lena Goliasch, D-Frankfurt

Ich habe zu meinem Geburtstag **Wario Land 3** geschenkt bekommen und ich muss sagen, es ist wirklich ein tolles Spiel! Allerdings hatte ich an einigen Stellen doch arge Probleme, die kniffligen Rätsel zu lösen. Doch zum Glück hatte ich ja die Lösungsvorschläge aus dem letzten Club Nintendo-Magazin. Deshalb meine Frage: Woher wisst ihr eigentlich, welche Stellen den Spielern am meisten Probleme bereiten? Und wie findet ihr die Lösungen so schnell heraus? Manchmal befürchte ich sogar, dass mein spielerisches Können nicht gut genug ist, um einige Spiele zu lösen!

Also, Lena, so hart solltest du aber nicht mit deinen Fähigkeiten ins Gericht ziehen! Letztlich sollen Videospiele doch Spaß machen! Überleg doch mal: Unsere langjährigen Spieleprofis machen den ganzen Tag nichts anderes, als sich mit der Lösung von bestimmten Spielen auseinander zu setzen. Außerdem bekommen unsere Spieleexperten alle Spiele schon lange bevor sie offiziell im Handel erhältlich sind und wissen einfach aus ihrer beruflichen Praxis, an welchen Stellen die meisten Spieler Schwierigkeiten haben. Wir wünschen dir auf jeden Fall noch viel Spaß mit **Wario Land 3** *– und lass den Kopf nicht hängen, wenn es mal nicht so klappt, wie du es dir vorgestellt hast. Übung macht schließlich den Meister!*

POKéMON SNAP-SPIELEBERATER?

Thomas Bechthold, D-Roth

Nachdem ich in der letzten Ausgabe eures Magazins den Vorbericht über **Pokémon Snap** gelesen habe, war ich gleich Feuer und Flamme. Als Pokémon-Fan der ersten Stunde werde ich mir dieses Spiel natürlich nicht entgehen lassen. Da ich bereits bei der **Roten**, **Blauen** und **Special Pikachu Edition** dank des Spieleberaters zügig voran kam, hätte ich zwei Fragen: Wann kommt **Pokémon Snap** eigentlich auf den Markt? Und gibt es für dieses Spiel auch einen Spieleberater – und wann erscheint er? (Ich hoffe, es dauert nicht mehr allzu lange, denn ich kann es kaum noch erwarten!)

Im Falle von **Pokémon Snap** *musst du dich nicht mehr lange gedulden! Der neueste Pokémon-Hit für das Nintendo64 erscheint bereits im September! Zeitgleich erscheint auch der offizielle Spieleberater der Club Nintendo-Redaktion mit allen wichtigen Tipps, Tricks und Infos bezüglich dieses außergewöhnlichen Spiels! In diesem Magazin haben wir* **Pokémon Snap** *übrigens zum Spiel des Monats gekürt, so dass du dir bereits vorab die wichtigsten Infos rund um den innovativen Foto-Shooter zu Gemüte führen kannst! Am Ende des Berichts findest du auch eine umfassende Ankündigung des Spieleberaters, der selbstverständlich zeitgleich mit* **Pokémon Snap** *erscheint!*

NOW PLAYING

Ein heißer Sommer ohne Sommerloch – zumindest, was die Spielfreude in der Club Nintendo-Redaktion angeht! Dabei leistet das Kühlaggregat, das Marcus bereits nach ersten Anzeichen erhöhter Temperaturen anschleppte, gute Dienste...

Claude hat sich ein Exemplar von **Jet Force Gemini** geschnappt und ist seitdem voll im SF-Fieber. In letzter Zeit konnte man beobachten, wie er mit einer Wasserpistole bewaffnet seinen Kollegen auflauert...

Markus hat sich **Rayman 2 – The Great Escape** unter den Nagel gerissen. Dass er sich allerdings nur noch von Tisch zu Tisch hüpfend fortbewegt, geht vielleicht ein wenig weit!

Patrick ist bei **Donkey Kong 64** vom Charaktertausch so begeistert, dass er versucht, das Spielprinzip auch auf der Arbeit umzusetzen. Dass er – als Tiny Kong verkleidet – dennoch von seinen Kollegen auf Anhieb erkannt wird, treibt ihn fast in den Wahnsinn!

Marcus, **John** und **Thomas** treten meist bei **Ridge Racer 64** zu spannenden Kopf-an-Kopf-Duellen an. Wenn Marcus aus der Kurve geschossen kommt, ist ein Crash vorprogrammiert!

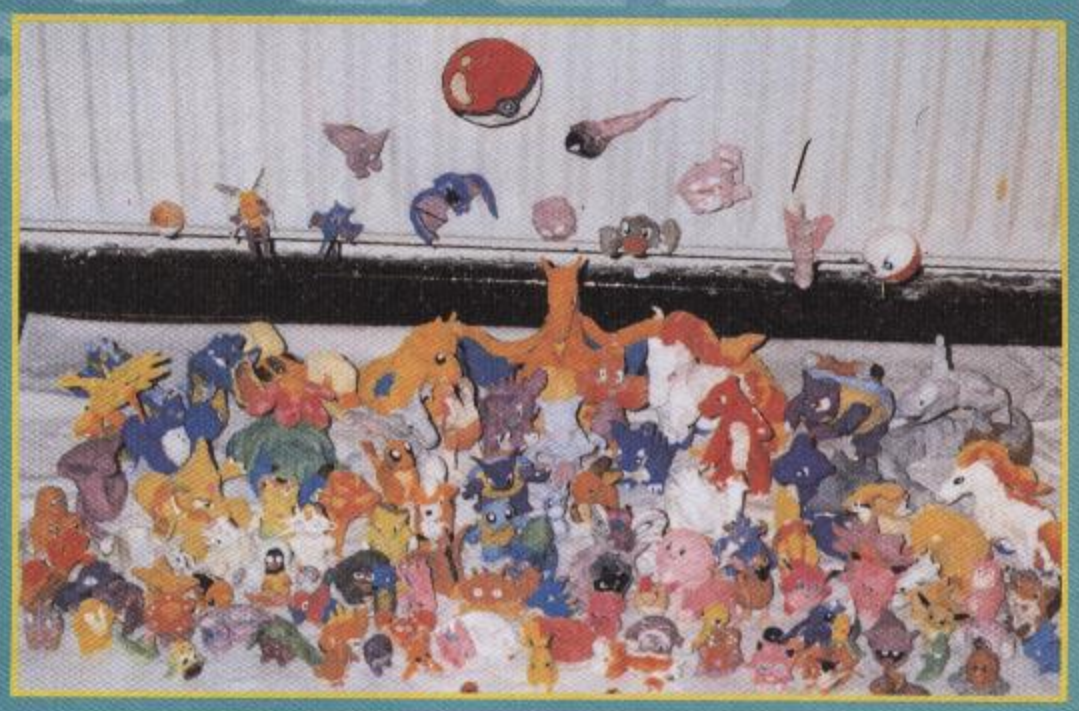
Das wochenlange Zocken von **Castlevania – Legacy of Darkness** ist auch an **Nicole** nicht spurlos vorübergegangen. Mulmig wurde der Redaktion allerdings, als sie ihren täglichen Nachmittags-Pudding durch ein Glas mit dickflüssiger, roter Flüssigkeit ersetzte...

Seit **Tim** die Finger nicht mehr von **Metal Gear Solid** und seinem Game Boy Color lässt, hat er sogar seinen Schreibtisch ins Archiv befördert, um nicht der ständigen Beobachtung ausgeliefert zu sein!

FOTO DES MONATS

BACK SIE DIR ALLE!

Wow! Da waren wir wirklich von den Socken: Martin Oleynik aus Berlin hat sich enorm ins Zeug gelegt und alle Pokémon aus Ton selbst modelliert, im Backofen gebrannt und angemalt! Das ist wirklich eine gewaltige Leistung, und wir verleihen Martin hiermit den Titel **„Pokémon-Meistermodellierer"**!



challenge challenge challenge

DU UND DEIN LIEBLINGSPOKÉMON

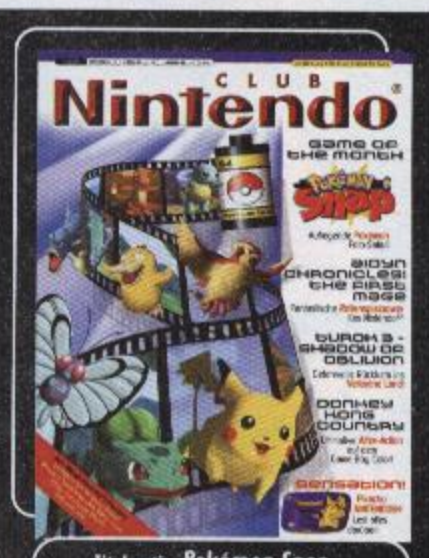
Pikachu – das ist Ashs Lieblings-Pokémon! Es begleitet ihn auf Schritt und Tritt, ist stets an seiner Seite und versteht jedes Wort! (Übrigens versteht Ash auch jedes „Pika! Pika!" von seinem Pikachu – daran merkt man, wie gut die beiden miteinander auskommen!)

Doch jeder von euch hat bestimmt ein eigenes Lieblings-Pokémon, oder? Und garantiert begleitet euer Pokémon euch auf Schritt und Tritt! Dann lasst euch mit eurem Lieblings-Pokémon fotografieren – daheim, beim Frühstück, beim Einkaufen, auf dem Fußballplatz... kurz: Überall dort, wo ihr mit eurem Pokémon unterwegs seid!

Schickt eure Fotos an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land – die zehn witzigsten, schönsten oder schrägsten Bilder werden wir in der nächsten Ausgabe abdrucken!

Einsendeschluss: 27. August, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (Bitte habt Verständnis dafür, dass wir die eingesandten Fotos nicht wieder zurückschicken können.)

challenge challenge



Titelmotiv: Pokémon Snap

Herausgeber:	Nintendo of Europe GmbH, Satoru Shibata
Chefredakteur:	Claude M. Moyse [cmm] eMail: claude.moyse@nintendo.de Phone: 06026 - 950451
Stellv. Chefredakteur:	Patrick R. Fabri [pf] eMail: patrick.fabri@nintendo.de Phone: 06026 - 950407
Redaktionsleitung:	Marcus Menold [mm]
Schlußredaktion:	Thomas Rinke [tr]
Redaktion:	John D. Kraft [jk] Tim Lemke [tim] Nicole Schneider [nics]
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim eMail: info@nintendo.de Telefax: 0 60 26 - 95 03 08
Produktionsleitung:	Pia Cordes eMail: pia.cordes@nintendo.de Phone: 06026 - 950403
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Anzeigenverkauf:	Sandra Dobers eMail: sandra.dobers@nintendo.de Phone: 06026 - 950432 Es gelten die Mediadaten Nr. 1 vom 1. 8. 2000!
Abonnement Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Konsumentenberatung:	0130 - 58 06 (Mo. - Fr.: 11 - 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo. - Fr.: 13 - 19 Uhr)
Spieltechnische Beratung:	Yvonne Vigano, Thomas Klein, Marco Marrero
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 88 92 15 20 Hotline: 06 62 - 87 63 48 (Mo. - Fr.: 9 - 12 Uhr, Mo./Di./Do.: 13 - 17 Uhr, Mi.: 13 - 19.30 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo. - fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de www.zelda.de

Das "Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)

Urheberrecht
© 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!

bei **OTTO**

Pokémon Special Pikachu Edition für den Game Boy™ und Game Boy Color™. Erlebe die neuesten Abenteuer mit Pikachu™, Ash und ihren Freunden. Und finde das versteckte Mini-Game!

Best. Nr.	269911 2	69,95

Dazu der **offizielle Spieleberater** mit vielen Tipps und Tricks für die Rote, Blaue und Gelbe Edition.

Best.Nr.	327289 5	24,95

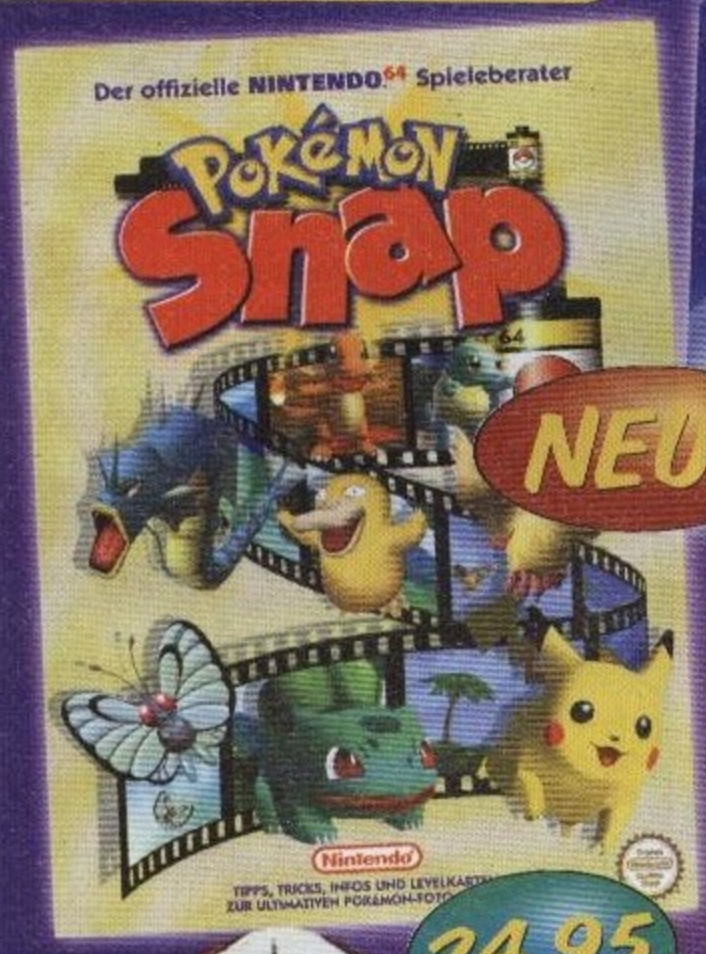
Pokémon Stadium™ für N 64. Mit dem dazugehörenden Transfer-Pak, kannst Du Dein GB Pokémon jetzt auch auf dem N 64 spielen und sogar Deine besten Pokémon zwischen beiden Systemen austauschen.

Best.-Nr.	411 209 A	149,95

Und hier ist der Pokémon **Stadium-Spieleberater**, randvoll mit Tipps und Kniffen zu dem neuen Spiel.

Best.-Nr.	411 3384	24,95

Lieferbar ab 15. September.



TOP-NEUHEIT!

Pokémon Snap™ für N-64. Mach Dich auf zur abenteuerlichen Fotosafari nach Pikachu™ und seinen Freunden. Lieferbar ab 15. September.

Best.-Nr.	343 569 4	129,95

Der offizielle Spieleberater zum neuen Pokémon Snap™.

Best.-Nr.	289 205 2	24,95

Kultig und unentbehrlich für das neue Pokémon Snap™ und Pokémon Stadium™!

Das N 64 in coolem Ocean Blue oder geheimnisvollem Atomic Purple. Mit einem Controller in gleicher Farbe. Ohne Spiel.

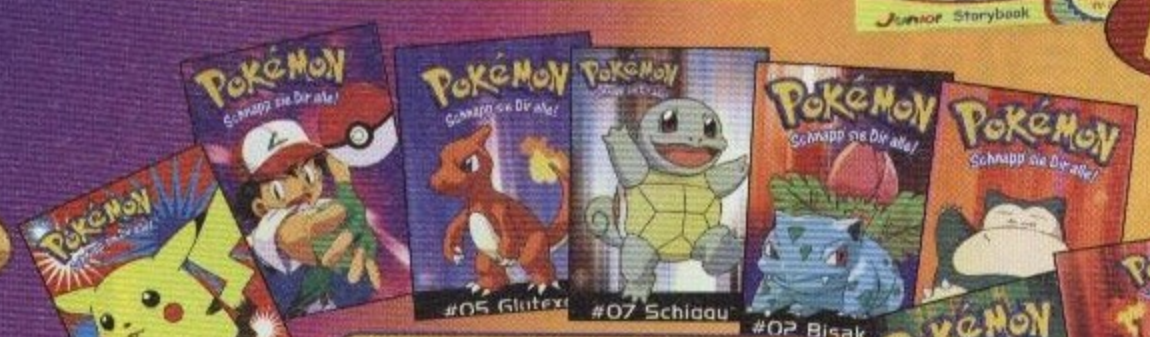
Ocean Blue	252 629 K	199,-
Atomic Purple	252 563 K	199,-

TOP-NEUHEIT!

Pokémon-Buchset Band 1+2. Erlebe die Abenteuer der TV-Serie in diesen beiden spannenden Büchern mit vielen farbigen Abbildungen.

Best.-Nr.	351 058 2	29,90

NEU! 29,90



NEU!

NEU!

Pokémon Postkarten Set incl. der Karte mit allen 150 Pokémon. Zwölf Karten ca. 10 x 15 cm.

Best.-Nr.	351 003 8	19,95

12er Pack 19,95

Mein Wunschzettel:

. _____ Best.-Nr.

. _____ Best.-Nr.

. _____ Best.-Nr.

Bequem bestellen, rund um die Uhr

OTTO - Bestell-Hotline 0180/53030

Noch mehr Pokémon Artikel findest Du ab Juli **in unserem neuen Hauptkatalog** oder unter **www.otto.de/telespiele**

Bestell-Hotline rund um die Uhr **0180/53030**

(24Pf./Min./Telekom-Tarif)

Otto-Versand (GmbH & Co.), 22172 Hamburg •
© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./ GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY™

Pokémon™ Special Pikachu Edition™

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

© 1994, 2000 Nintendo. Game by Rare.
Rareware Logo is a trademark of Rare.

CIAO, ZEUS! DEIN GYROS WAR MAL WIEDER SPITZE!

DANKE, NIKO! UND GRÜSSE BAPA!

MANNO, BIN ICH PLATT...

WIE, DATEN-ÜBERTRAGUNG DIREKT AUF DIE HIRNRINDE?!

NICHT GANZ, TONI. IN DIE NEURONEN-KNOTEN DER... OJE...

KACKTUS.de

DAS DA SIND SIE, TEXX! DIE DA DORT!

HAM DIE HIER ÜBERHAUPT KETCHUP?...

GRRRR

WAS DENN, PELLE?! MIT DIESEN SOFTIES SEID IHR NICHT FERTIG GEWORDEN??! ICH GLAUB'S NICH...

JETZT GIBT'S OHRLASCHEN SO DICK WIE APFELTASCHEN! ...WO IST MEIN NUDELHOLZ?

HAAALT! ES MUSS DOCH AUCH EINE FRIEDLICHE LÖSUNG GEBEN!

ARRRR

GRRR

OJE, UND GECKO IST IM URLAUB!

GANG

DIE GÖTTER DES OLYMP

ACHJA? WELCHE DENN, JESUS?

HMM, MAL ÜBERLEGEN... JA, DAS ISSES!

VIELLEICHT KÖNNEN WIR ES MACHEN WIE DIE ALTEN GRIECHEN! 'NE ART OLYMPISCHE SPIELE! IM GEIST VON FAIRNESS UND EHRE!

VON WAS REDET DER DA?

DAVON, DASS ER DIE HOSEN VOLL HAT.

ACH SO.

HA! SPIELCHEN WILL ER SPIELEN! SO'N BABY!!

KOMMT NICHT IN FRAGE, DER SPINNT JA WOHL!

Hmmm... IN ORDNUNG, WIR SIND EINVERSTANDEN.

WILL ABER NICHT SPIELEN, TEXX! LIEBER WAS ESSEN, ICH HAB' HUNGER!

HALT DIE KLAPPE, PELLE!

O.K., DANN LOS! ERSTER WETTKAMPF: PIZZABRÖTCHEN-WETTESSEN. UNSER PELLE GEGEN EUREN ZWERG.

ZWERG? WO IST HIER EIN ZWERG?

HEY, DAS IST UNFAIR! BIG B. HAT SICH GERADE EBEN DEN BAUCH VOLLGESCHLAGEN. AUSSERDEM IST ER GERADE MAL SO GROSS WIE PELLES MAGEN!

HA! JETZT WO'S ERNST WIRD, WILLST DU KNEIFEN, FEIGLING!

GRMBL! NIEMALS! BIG B. SCHAFFT DAS!

MAL SEHEN, OB ICH B. MIT MEINER NEUEN ERFINDUNG ETWAS HELFEN KANN...

BLLLLLL

YOSHIS FRESSEIGENSCHAFTEN WÄREN SICHER NÜTZLICH...

AN DIE TELLER... FERTIG... LOS!

Mampf Schling Würg

Schluck kau!

SCHLUUURF

256 PIZZABRÖTCHEN SPÄTER...

SIEGER IST: BIG B.!

MERKWÜRDIG, JETZT HAB' ICH LUST AUF EIN PAAR KÖRBE OBST.

ZEUS, UNSER DICKER FREUND BEZAHLT!

GRAAAAH! SO EIN BLINDGÄNGER!

ICH DENKEN, KOLLEGE BRAUCHEN EINE STARKE KAFFEE ZUR VERDAUUNG.

ES HAT FUNKTIONIERT! SUPER!

ARMER PELLE! WAR WOHL DOCH ZUVIEL FÜR IHN..

SO, UND WAS ALS NÄCHSTES?

AU!

BATT

BASKETBALL! UM DIE ECKE HÄNGT EIN KORB!

ICH GEGEN DICH! NULPE!

HE!

TAP! TAP!

LASS DAS, WARMDUSCHER!

HM... WO ISTE DER KAFFEE GEBLIEBEN?

Blubberblub...

GRUMMML...

"CCHRONZ

DAS IST HALT SO. GEH!

WIESO BESTIMMT EIGENTLICH IHR?

HAR, HAR, HAR! DER KAFFEE BRINGT MICH WIE NIX AUF 360!

EXXTRA STARKED MOKKA

HO HO HOOO.! KA-KA-KANN LO-LO-LOOOS GEHN!

OH MANN, WAS IST DENN MIT DEM LOS? KNALLT DER JETZT VÖLLIG DURCH? SIEHT AUS WIE RINDER-WAHNSINN...!

...WAS MACHT DENN VIP DA?!... HE, JETZT WIRD MIR KLAR, WAS HIER ABGEHT!

PAT PAT PAT PAT PAT

YOU! ICH SPÜR DAS TIER IN MIR!

HOPPA!

HOSSA!

..UND..

HEP!!

DONKEY KONG WÄR WOHL PASSEND...

STREETBALL DUNK

POP

DUP

DIP

DAP

SUPER DONKEY... äh... NICK! 30 KÖRBE IN 3 MINUTEN! HIER, DIE BANANE HAST DU DIR REDLICH VERDIENT!!

UH! UH! AH!

KOMM SCHON, MANN, BERUHIG DICH! IST DOCH NICHT SO SCHLIMM...

ELENDER VERSAGER.

...HOL LIEBER DEN ZGOBL AUS DEM SCHUPPEN.

BUHUHUU

SO! UND JETZT BIST DU DRAN!!

?

HOCHSPRUNG ÜBER DIE SCHAUKEL!

NA EASY, KEIN PROBLEM!

MAL SEHN, WIE MIR VIP DA HILFT...

OH, WOW! LINKS OKARINA!

ÖRS! DAS WAR DIE FALSCHE MELODIE. NOCHMAL!

AHJA, SCHON BESSER!

SPRING, EPONA! GUTE STUTE! JAAAAAA

NEIIIN!

MEINE BEINE SIND ZU KURZ! - VERLIERE DEN HALT!!...

HOPP

SPROING

JIPIIE!

ER IST NICHT RÜBERGEKOMMEN! DIESMAL GEWINNEN WIR!

DRITTER UND ENTSCHEIDENDER WETTKAMPF: DAS SEIFENKISTEN-RENNEN.
ICH IN UNSEREM BLUT-ZGOBL™ GEGEN DICH MIT DEINEM AOK-CHOPPER!
KANAILLE!
DIE STRECKE...
DEN TUCKENBERG RUNTER BIS ZUM STAND VON WURST-KARLE.
AUF DIE PLÄTZE
...
FERTIG
LOS!
MOMENT, GLEICH HAB' ICH'S...
QUIEK QUIEK QUIEK
JETZT NOCH DIE KABEL AN DEN RAHMEN...
HAR HAR! DER STEHT IMMER NOCH! DER KRIEGT MICH NIE!!
VROOMMMMMMMM
HURRRAAH! ICH SPÜRE DIE MACHT!
VRROOOOOMMM
VRRROOO
BRROOM

HA, ABGEHÄNGT! DER HANSWURST HAT KEINE CHANCE GEGEN MEINEN SPEZIAL-PODRACER!

BLOSS... WIE BREMST MAN DIESES...

HAAAAAAAAA

YODA HILF!

KAWÄÄZ

WWWÄÄÄÄÄÄÄ

VROOOOMMMM

JESSAS! – VIP!

SiiEEG! WIR HABEN SIE GESCHLAGEN!

GRATULIERE! DIESMAL HABT IHR GEWONNEN.

DAT MÄDEL HAT CHARAKTER.

WE ARE ZE CHAMPIONS

WIR SIND DIE ALLER-GRÖSSTEN!

DIE GÖTTER DES OLYMP!

Am nächsten Tag, bei den Bundesjugendspielen...

¡LOCO!

SORRY, TONI, ICH KRIEG DEN SENDER DES MANIPULATORS NICHT MEHR HIN.

OH GOTT, VIP, TU DOCH WAS! TU IRGENDWAS!!!

DAS SEITEN-STECHEN BRINGT MICH UM!

RÖCHEL..

DIE ÜBERRUNDEN UNS SCHON ZUM DRITTEN MAL! DIESE BLAMAGE ÜBERLEB' ICH NICHT...!

TRAB

JAPS! ICH KANN NEMMEHR! ICH BIN AM

ENDE

portable power

Pokémon Special
Pikachu Edition
Seite 52

Donkey Kong
Country
Seite 56

Tim –
Der Sonnentempel
Seite 58

Tweety's
High Flying
Adventure
Seite 59

Heroes of
Might & Magic
Seite 60

Hercules –
The Legendary
Journeys
Seite 61

Batman
Seite 62

BATTERIE-SPEICHER

Pokémon™ Special Pikachu Edition™

„Was ist gelb, sieht putzig aus und weigert sich, in einen Pokéball zu gehen?“ Sicher gibt es heute niemanden mehr, der diese Frage nicht beantworten kann – Pikachu hat sich nicht nur im Rest der Welt, sondern auch in Europa dank des Spiels und der Fernsehserie zum beliebtesten Pokémon gemausert! Kein Wunder also, dass dem gelben Begleiter von Pokémon-Meistertrainer in spe Ash Ketchum gewissermaßen ein eigenes Spiel gewidmet wurde: Pokémon Special Pikachu Edition! Und diese Edition bietet – angelehnt an die TV-Serie – massenweise neue Features!
[tr]

© 1995 – 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

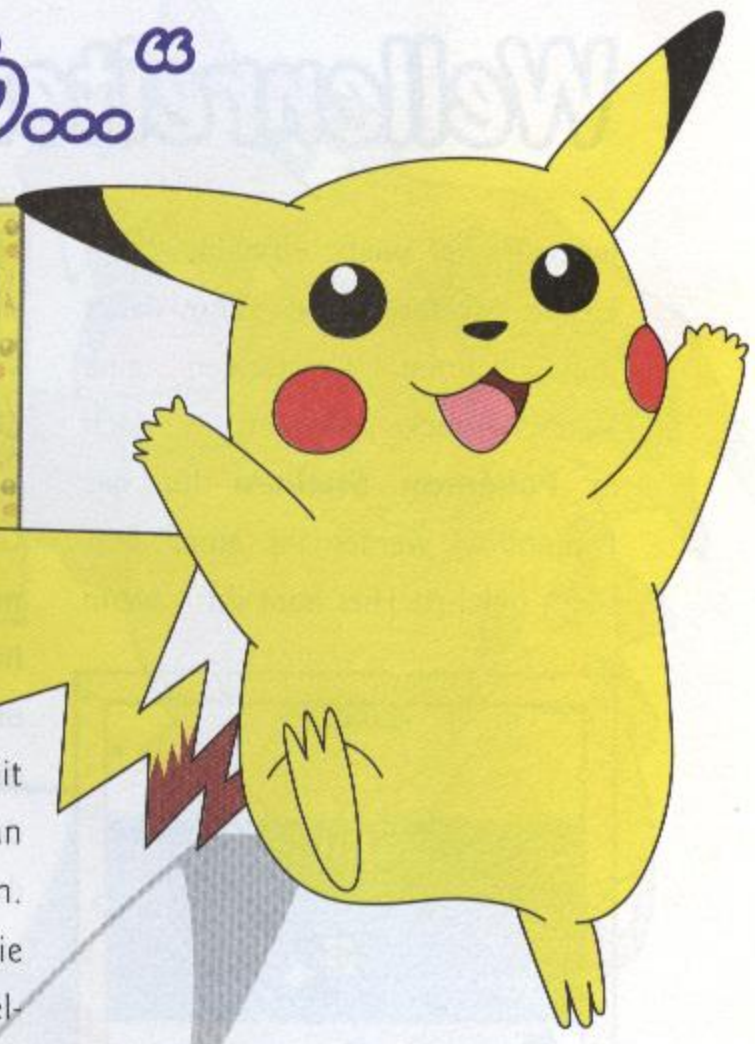
POWER

„Ich glaub', mein Pokémon ist gelb..."

Die **Rote** und **Blaue** Edition unterscheiden sich voneinander durch die jeweils darin vorkommenden Pokémon, bei der **Special Pikachu Edition** wurden allerdings noch mehr Veränderungen vorgenommen. Denn in ihr sind viele Elemente enthalten, die auf den Begebenheiten der TV-Serie basieren! So hat Ash zu Beginn seines Abenteuers nicht mehr die Wahl zwischen Bisasam, Glumanda und Schiggy, sondern er erhält sofort Pikachu. Und wie im Fernsehen, so hat das mitunter etwas eigensinnige Elektro-Pokémon keine Lust, sich in den Pokéball zu begeben und folgt Ash auf Schritt und Tritt. Das ist allerdings ganz unterhaltsam, denn Ash kann Pikachu auch ansprechen, und es zeigt ihm dann, wie es sich fühlt: Wenn Pikachu zufrieden mit seinem Trainer ist, dann sieht man das seiner Mimik sehr deutlich an. Und dank der speziell für die **Special Pikachu Edition** entwickelten Sprachausgabe hört ihr sogar ein vernehmbares „Pika... Pikachu...!"

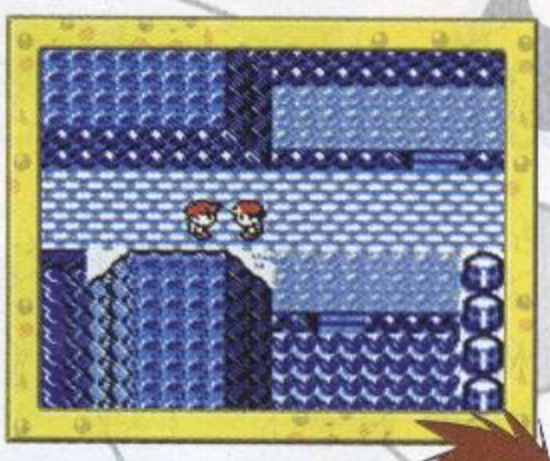
You'll never walk alone!

Pikachu ist richtig happy!



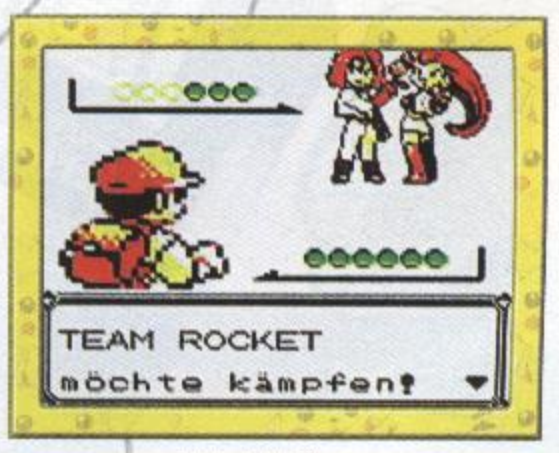
Aller fiesen Typen sind drei!

Selbstverständlich wird euch auch in der **Special Pikachu Edition** euer Dauer-Rivale Gary nerven: Er taucht immer dann auf, wenn ihr ihn gar nicht gebrauchen könnt und fordert euch zum Duell heraus. Gary beginnt seine Reise mit dem Pokémon Evoli. Vom Spielverlauf hängt ab, in welches Pokémon sich dieses Evoli schließlich weiterentwickelt.



Der Typ schon wieder!

Doch Gary allein macht euch das Leben nicht schwer – auch Jessie und James werden mehrfach euren Weg kreuzen. Genau wie in der Fernseh-Serie, besteht ihr Team aus den Pokémon Mauzi, Rettan und Smogon. In allen Duellen bleiben sie bei dieser Team-Auswahl, und ihre drei Pokémon gewinnen an Erfahrung und werden stärker. Doch für einen geübten Trainer ist der Kampf gegen die meist glücklosen Bösewichte ein Klacks, oder?



Jetzt gibt's Ärger...

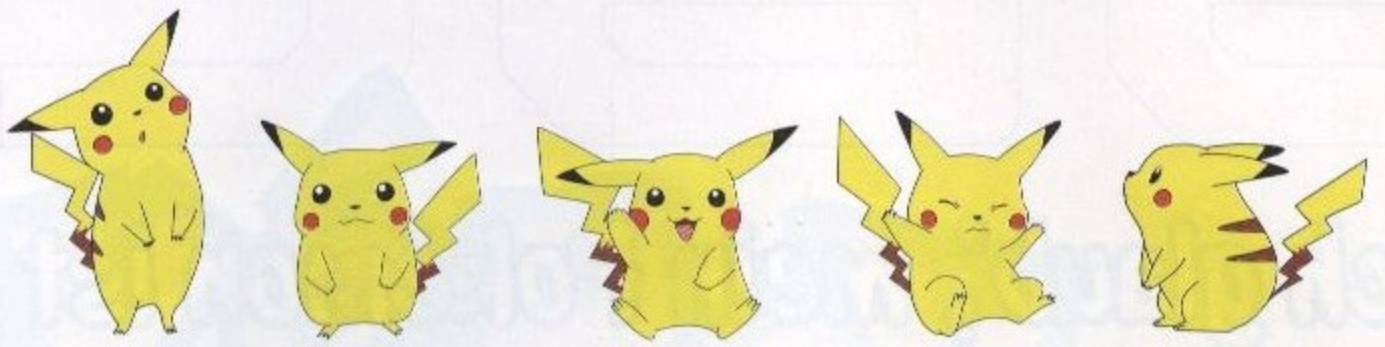
 # 133 Evoli

 # 134 Aquana

 # 135 Blitza

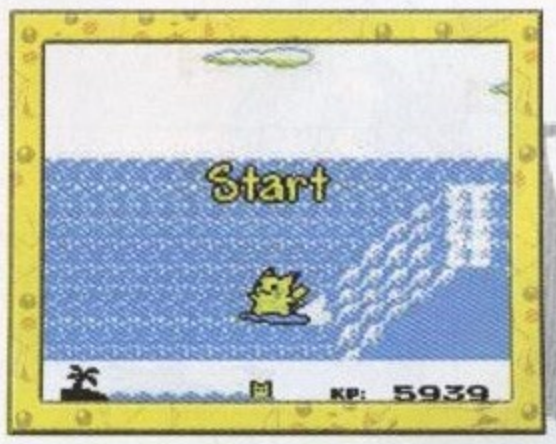
 # 136 Flamara

Portable



Wellenreiten

Jeder Trainer weiß: Pikachu ist ein Elektro-Pokémon und kann daher unter keinen Umständen eine Wasser-Attacke erlernen – doch in **Pokémon Stadium** für das Nintendo64 werdet ihr eines Besseren belehrt! Hier habt ihr – wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind – die Chance, Pikachu die VM03 Surfer beizubringen. Sowie es diese Fähigkeit besitzt, könnt ihr es via Nintendo64 Transfer Pak in das Game Boy-Spiel übertragen. Geht nun mit Pikachu zu einer Strandhütte südlich von Fuchsania City und sprecht dort den Surfer an, dessen Name Dude ist. Er wird euch das coole Bonusspiel erklären, das ihr in der **Special Pikachu Edition** spielen könnt: „Pikachus Strand"!



Sportfreund Pikachu beim Wellenreiten!

Bei diesem Spiel springt Pikachu auf das Surfboard – und ab geht die Post! Für jeden Stunt, den ihr ausführen könnt, erhaltet ihr Punkte. Habt ihr die heiße Wellenreiterei absolviert, geht ihr einfach zum Surfer-Dude zurück und schaut dort eure Punktzahl an. Doch es kommt noch besser: Diesen Highscore könnt ihr mittels Game Boy Printer sogar ausdrucken!

Ein gekonnter Stunt!

Gedruckt und aufgeklebt!

Ihr könnt jedoch nicht allein den Highscore aus „Pikachus Strand" ausdrucken – ihr habt noch mehr Möglichkeiten, Daten mittels Game Boy Printer für die Nachwelt festzuhalten: So könnt ihr z. B. die Pokédex-Daten auf das Printer-Papier drucken und an einen beliebigen Ort kleben! Auf diese Weise könnt ihr euren eigenen Pokédex anlegen oder Briefe mit Pokédex-Infos verzieren – oder vieles mehr! Und wer schließlich als erfolgreicher Meistertrainer alle acht Arenaleiter sowie die Top Vier bezwungen hat, der erhält das Pokémon-Diplom, das dank Game Boy Printer auch gut lesbar ausgedruckt werden kann!

Noch mehr Duell-Spaß!

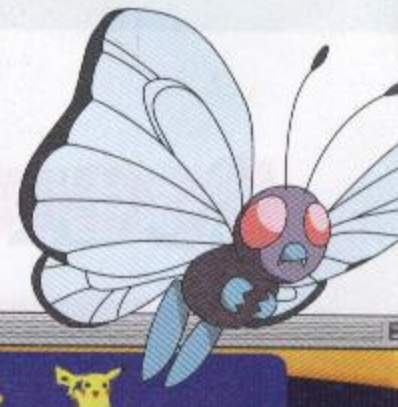
Die **Special Pikachu Edition** bietet ein weiteres Feature, damit es noch mehr Spaß macht, euch via Universal Game Link-Kabel im Kabel-Club mit einem Freund heiße Pokémon-Duelle zu liefern: Kolosseum 2. Hier dürft ihr, ähnlich wie in **Pokémon Stadium** für Nintendo64, in drei verschiedenen Cups mit jeweils unterschiedlichen Regeln gegeneinander antreten: Im Poké-Cup (für Pokémon mit Level 50 bis 55), im Pika-Cup (für Pokémon mit Level 15 bis 20) und im Mini-Cup (für Pokémon, die nicht größer als zwei Meter und schwerer als 20 Kilo sind).

Wo soll das Duell stattfinden?

Quo vadis, Pokémon-Trainer?

Ihr habt euer Pikachu erhalten, glücklich die erste größere Stadt erreicht – aber jetzt seid ihr rat- und somit tatlos? Dann helfen wir euch: Mit dem offiziellen Spieleberater der Profis aus der Club Nintendo-Redaktion! Er enthält alle Infos zur **Roten**, **Blauen** und **Special Pikachu Edition**! Auf mehr als 120 Seiten geben wir euch zahlreiche Tipps und Tricks sowie ausführliche Erläuterungen zu den Kampfstrategien. Außerdem enthalten: detaillierte Karten und ein umfangreicher Pokédex mit den Aufenthaltsorten aller Pokémon!

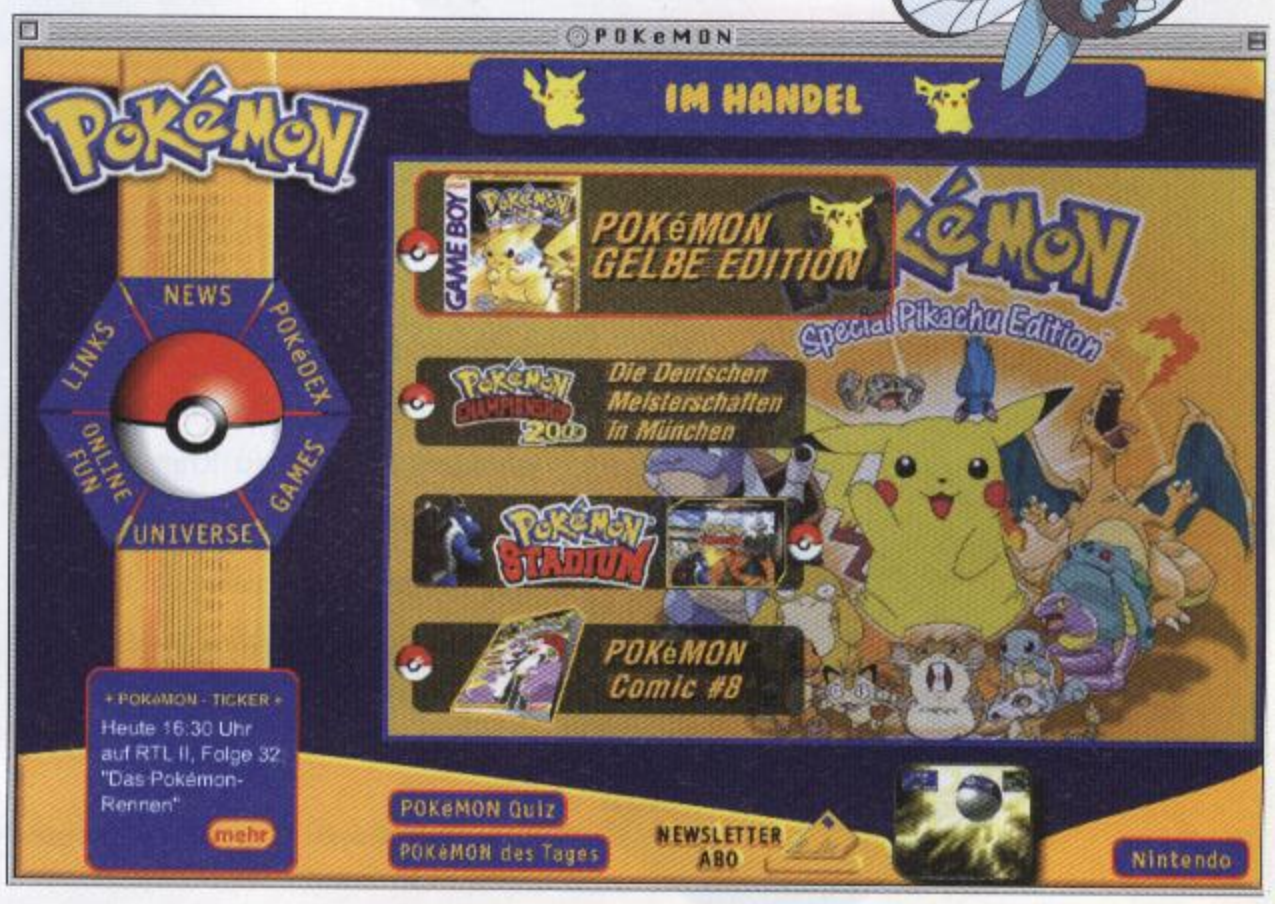
Wer mit diesem Buch auf die große Reise geht, für den rückt der Titel „Meistertrainer" fast schon in greifbare Nähe...



www.pokemon.de

Für alle ehrgeizigen Pokémon-Trainer gibt es die coole, informative Pokémon-Homepage:

Unter **www.pokemon.de** könnt ihr den Pokédex einsehen, erfahrt täglich wichtige News, könnt am Pokémon-Quiz teilnehmen, Werbespots anschauen, euer Pokémon des Tages wählen und noch vieles mehr... Außerdem bieten wir euch einen ganz besonderen Service, damit ihr stets aktuell informiert seid: Wer auf **www.pokemon.de** den wöchentlich erscheinenden **Newsletter** abonniert, der erhält kostenfrei regelmäßig ein aktuelles E-Mail mit den neuesten Infos rund um die große Pokémon-Welt! Besser kann man nicht informiert sein!



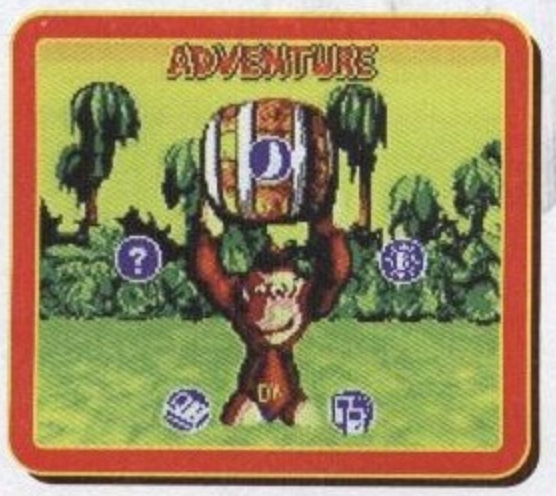
DONKEY KONG COUNTRY™

Nach drei umfangreichen Donkey Kong Land-Abenteuern für den Game Boy setzen die Programmier-Päpste von Rare nun noch einen drauf: Exklusiv für den Game Boy Color wurde der Super Nintendo-Klassiker Donkey Kong Country umgesetzt und mit zusätzlichen Features versehen. Euch erwartet ein nagelneuer Level sowie eine Mini-Spiel-Option für zwei Spieler, und ihr habt zudem die Möglichkeit, Banner und Sticker über den Game Boy Printer auszudrucken! Also: Setzt die Affenmaske auf, reißt euch die Kleider vom Leib und bucht den ultimativen Abenteuer-Urlaub im Dschungel! Bummbadabumm!

[mm]

DSCHUNGEL-MAGIE AUF 32 MBIT!

Ein Super Nintendo-Spiel auf dem Game Boy Color? Eine 1:1-Umsetzung des Klassikers **Donkey Kong Country**? Ja, es ist tatsächlich wahr! (Und das bietet natürlich Raum für Spekulationen, welches Super Nintendo-Game man als nächstes auf dem Game Boy Color erwarten darf...) Dank ausgefeilter Programmiertechnik und dem jahrelang erworbenen Know-how der englischen Programmierer von Rare war es möglich, eines der spektakulärsten und beliebtesten Spiele für das Super Nintendo in vollem Umfang auf den Game Boy Color zu übertragen. Dabei gelang es nicht nur, die Grafiken und die Render-Figuren zu adaptieren, sondern auch das ausgefeilte Gameplay des Klassikers zu übernehmen. Doch damit nicht genug: Als besonderes Feature wurden neue Level hinzugefügt, eine Zwei-Spieler-Option für Mini-Spiele eingebaut und die Möglichkeit geschaffen, mittels Game Boy Printer verschiedene Game Pics auszudrucken.



© 1994, 2000 Nintendo. Game by Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare.

POWER

DER RUF DER WILDNIS!

Wer schon einmal **Donkey Kong Country** gespielt hat, der darf sich nun darauf freuen, eines der besten Spiele für das Super Nintendo auf dem Game Boy Color spielen zu können. Selbst erfahrene Spieler werden aber öfters Neues entdecken, denn selbstverständlich haben es sich die Programmierer nicht nehmen lassen, jedes einzelne Level geringfügig zu modifizieren. Natürlich stehen euch auch im Game Boy Spiel Donkey, Diddy sowie alle Verwandten und Freunde der Affenbande zur Verfügung. Auf deren Hilfe könnt ihr bauen, denn im dichten

Urwald lauern eine ganze Reihe von Gefahren auf euch. Wie beim Super Nintendo-Klassiker besteht auch bei der Handheld-Version des Jump'n'Runs eure Aufgabe darin, die von den Kremlings entwendeten Bananen wieder zu beschaffen. Dabei könnt ihr auf alle Features der Vorlage zurückgreifen: Euch erwarten Bananen, Goldene Statuen, Luftballons, Holzfässer und natürlich die in jedem Level verborgenen Kong-Buchstaben!

VIVA LA BANANA!

Er ist wieder da! Nach mehreren peinlichen Niederlagen auf dem Super Nintendo, dem Game Boy und letztlich auch auf dem Nintendo64 will er nun der Affenbande zeigen, wo die Bananenstauden wachsen: Die Rede ist natürlich von King K. Rool, dem fürchterlichsten aller Kremling-Herrscher, der endlich Rache an den Affengesichtern nehmen will. Aus diesem Grund hat er zunächst einmal den gesamten Bananenvorrat der Affenfamilie entwenden lassen und droht nun damit, alle gelben Früchte eigenmäulig zu verspeisen. Doch da hat er die Rechnung ohne die Affen gemacht: Ohne zu zögern machen sich Donkey und Diddy auf, die Bananen zurückzuerobern und dem üblen Entführer eine finale Lektion zu erteilen!

DAS DRUCKEN IM WALDE

Ein ebenfalls neues Feature stellt die Print-Option dar. Mittels dieser habt ihr die Möglichkeit, Bilder, die ihr nach erfolgreich beendeten Bonus-Leveln freigespielt habt, auszudrucken oder mit einem Freund mittels Universal Game Link-Kabel oder Infrarot-Schnittstelle zu tauschen. (Freigespielte Bilder erscheinen automatisch im Drucker-Menü.) Darüber hinaus steht euch ein spezielles Donkey Kong-Alphabet zur Verfügung, aus dem ihr nicht nur euren Namen zusammensetzen und ausdrucken, sondern auch beliebig lange Sätze auf Printer-Banner schreiben könnt. Jeder einzelne Buchstabe des Alphabets wird dabei von einer coolen Donkey Kong-Figur verziert. Zudem habt ihr bei **Donkey Kong Country** für den Game Boy Color erstmals Gelegenheit, zwischen drei verschiedenen Schattierungsstärken zu wählen. Auf diese Weise könnt ihr dunkle Bilder etwas heller ausdrucken und helle Bilder etwas dunkler machen!

TIM ★ DER SONNENTEMPEL

Ein erfolgreicher Comic-Klassiker auf dem Handheld – voller Spannung, voller Nervenkitzel, voller harter Geschicklichkeitsproben und voll in Farbe!

Mit Tim – Der Sonnentempel stürzt ihr euch zusammen mit Tim und seinem treuen, struppigen Begleiter in ein aufregendes und zugleich unheimliches Abenteuer, in dem ihr das Rätsel um einen Jahrtausende alten Fluch aufdecken müsst... [tr]

DER FLUCH DER MUMIE

Monatelang war die Sanders-Hardmuth-Expedition im peruanischen Dschungel unterwegs, auf der Suche nach uralten Kunstgegenständen im sagenumwobenen Sonnentempel.

Die Mitglieder der Expedition bringen jedoch nicht nur eine ihrer wertvollsten Entdeckungen – die Mumie des Inka Rascar Capac – mit, sondern auch eine mysteriöse Krankheit. Einer nach dem anderen fallen die Forscher in einen tiefen Schlaf, aus dem es scheinbar kein Erwachen gibt. Tim beschließt, Nachforschungen anzustellen, denn er ist überzeugt, dass diese seltsame Krankheit irgendwie mit der Mumie zusammenhängt! Und plötzlich verschwindet auch noch Professor Bienlein... Es ist mehr als nur eine harte Nuss, die es zu knacken gilt!

TIM IM GAME BOY COLOR-LAND

Bei **Tim – Der Sonnentempel** geht ihr auf eine abenteuerliche Entdeckungsreise durch fünf Welten mit jeweils mehreren Levels und müsst dabei unter Beweis stellen, dass ihr euren Abenteurer voll unter Kontrolle habt. Egal, ob ihr euch im Museum auf der Suche nach dem Schlüssel befindet, bei einer rasanten Verfolgungsjagd ein Auto steuern oder einer bedrohlichen Lawine entkommen müsst: Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen sind elementare Eigenschaften, durch die ihr nach und nach im Abenteuer voran kommt. Eure Reise führt euch dabei von den heimischen Gefilden über düstere Höhlenlabyrinthe bis in die luftigen Höhen der Anden. Mit flüssigen, nahezu zeichentrickreifen Animationen bewegt sich Tim durch die Level – und mit eurer Hilfe gelingt es ihm sicher schnell, das Geheimnis aufzudecken!

Der geistige Vater von Tim & Struppi, Hergé (1907 – 1983), gilt als der Wegbereiter europäischer Comic-Kunst. 1929 gab Tim sein Debüt in „Tintin Au Pays Des Soviets" (Tim im Lande der Sowjets). Bis 1976 erschienen 22 Comic-Alben, in denen Tim Abenteuer in aller Herren Länder bestehen musste. Oft kopiert, aber nie erreicht – Hergés Zeichenstil, seine spannenden, witzigen Storys und die Kombination aus realistischen Begebenheiten und teils abstrus-schrägen Situationen begeisterten und begeistern ein Millionenpublikum bis heute!

GEWINNSPIEL

Wir geben euch die Chance, das Original-Abenteuer kennen zu lernen, auf dem „Tim – Der Sonnentempel" basiert!

Alles, was ihr tun müsst, ist, eine Frage richtig zu beantworten:

Wie lautet der tatsächliche Name von Tim-Schöpfer Hergè?

Schickt eine Postkarte mit der richtigen Antwort an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land. (Einsendeschluss ist der 27. August, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir drei Exemplare des im Carlsen-Verlag erschienenen Comics

„Tim & Struppi – Der Sonnentempel"!

© HERGÉ/MOULINSART © INFOGRAMES 2000 All rights reserved.

Track & Field Summer Games

Die Handheld-Olympiade

Nicht nur die Sportfans unter euch werden sich freuen, sondern auch all jene, denen die Olympischen Spiele so richtig Spaß machen: Denn mit **International Track & Field Summer Games** präsentiert Konami eine astreine Umsetzung der olympischen Disziplinen in grafisch und spieltechnisch bester Qualität!

In zehn Disziplinen habt ihr hier die Möglichkeit, eure Fähigkeiten als Sportler zu beweisen: 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Hammerwerfen, Hochsprung, 400-Meter-Lauf, 110-Meter-Hürden, Diskuswerfen, Stabhochsprung, Speerwerfen und 1.500-Meter-Lauf. Außerdem könnt ihr aus vier verschiedenen Optionen wählen, wobei neben dem Zehnkampf- und dem Trainingsmodus vor allem der Zweispieler-Modus für spannende Duelle gegen einen Freund sorgt. Der noch in Planung befindliche Karrieremodus schließlich stellt euch vor die Aufgabe, in der Rolle eines High School-Studenten eure Fähigkeiten immer mehr zu perfektionieren und euch so den Weg in die Riege der Top-Athleten zu bahnen. Eine schwere Aufgabe, doch mit der entsprechenden Ausdauer und dem berühmten eisernen Willen schafft ihr das bestimmt!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Sports
- MBIT ▸ 8
- SPIELER ▸ 2
- SPEICHER ▸ Batteriespeicher
- HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Konami

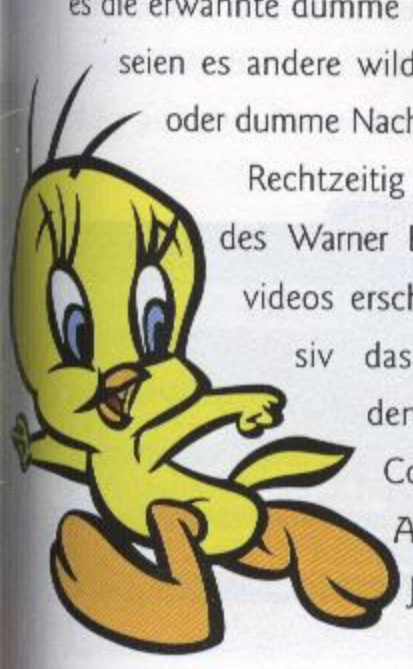
„KONAMI" and „International Track&Field Summer Games" are trademarks of Konami Co., Ltd. © 2000 Konami & Konami Computer Entertainment Osaka. All rights reserved.

Tweety's High-Flying Adventure

„Du dumme Miezekatze!"

Keine Frage: Dieser Satz stammt aus dem Mund, Verzeihung, dem Schnabel eines der bekanntesten Vögel der Cartoon-Geschichte: Tweety!

Klein, gelb und ausgesprochen mutig blickt der großköpfige Piepmatz schon viele Jahrzehnte erfolgreich allen Gefahren ins Auge – sei es die erwähnte dumme Miezekatze, seien es andere wilde Haustiere oder dumme Nachbarsjungen. Rechtzeitig zum Start des Warner Bros.-Homevideos erscheint exklusiv das Spiel für den Game Boy Color!



Angelehnt an Jules Vernes „In achtzig Tagen um die Welt" gondelt unser aller Liebling Tweety per Ballon (fliegen kann er ja nicht so gut) durch die Welt und versucht, 80 verschiedene Katzenpfoten-Abdrücke aus 80 Ländern zu ergattern.

Zu verdanken hat Tweety diese Aktion Oma Strickstrumpf, denn die hat mit dem Vergnügungspark-Besitzer und passionierten Pfotenabdruck-Sammler gewettet, dass es Tweety gelingt, die Pfotenabdrücke innerhalb von achtzig Tagen zu besorgen. Gelingt Tweety dieses gar schwierige Unterfangen, bleibt der Vergnügungspark bestehen.

Scheitert der knallgelbe Flattermann, entsteht ein Parkhaus auf dem Areal.

Natürlich kann Tweety bei seinem Abenteuer auf die Hilfe anderer Looney Tunes-Charaktere zurückgreifen. Viel Erfolg!

CHECKBOARD

- GENRE ▸ Jump'n'Run
- MBIT ▸ 8
- SPIELER ▸ 2
- SPEICHER ▸ Batteriespeicher
- HERSTELLER ▸ Kemco
- VERTRIEB ▸ Mitsui

© 2000 Kotoboki

portable

KONAMI GB COLLECTION VOL4

Die vierte Hit-Collection

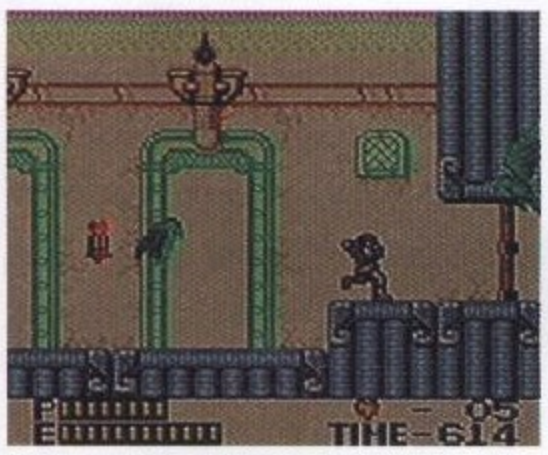
Was gut ist, kommt wieder... oder wird fortgesetzt! Zum vierten Mal präsentiert Konami vier Klassiker aus der Spielhalle bzw. von der Konsole – und alle auf einem Modul! Mit **Konami Game Boy Collection Vol. 4** ist hier der neueste Teil der beliebten Reihe mit Hits aus den 80er Jahren. Und das sind die vier Klassiker:

Gradius 2 ist ein Baller-Hit, der die Action-Fans begeistern wird! Hierbei handelt es sich obendrein um einen echten Kult-Titel – wer die wilde Weltraumballerei noch nicht kennt, der hat etwas verpasst und sollte dies schnellstens ändern!

Mit ***Yie-Ar Kung Fu*** wurde ein ausgefeiltes Prügelspiel auf das Modul gebannt: 30 Moves sowie etliche Combos können hier ausgeführt werden und sorgen für einen heftigen Schlagabtausch mit den Gegnern.

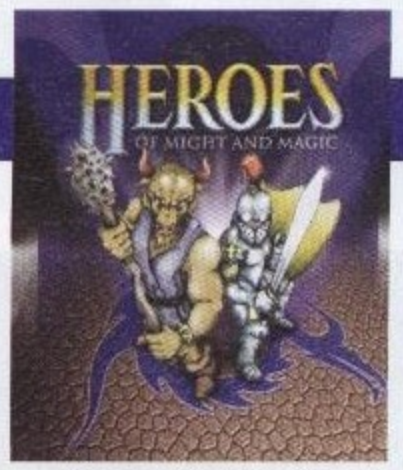
Auch die Freunde gruseliger Jump'n'Run-Action kommen nicht zu kurz, da sie mit **Castlevania II: Belmont's Revenge** hier in die Welt der Vampire, Werwölfe und Zombies eintauchen können.

Antarctic Adventure schließlich ist das „etwas andere Rennspiel": Hier gilt es, mit einem kleinen Pinguin geschickt über das Eis zu gleiten. Wer dieses Spiel zockt, der braucht auch an heißen Tagen kein Kühlgerät mehr...



CHECKBOARD
GENRE ▸ Spielesammlung
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Passwort
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Konami

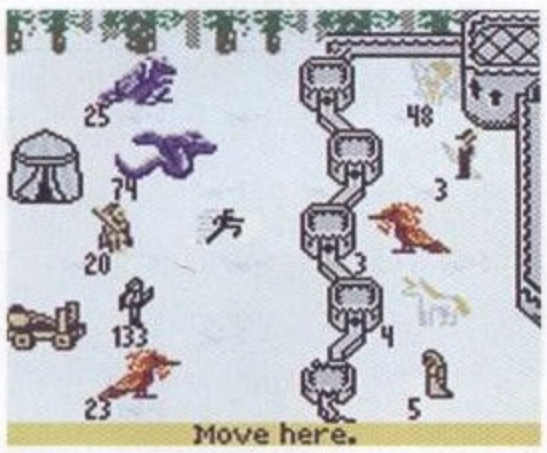
„KONAMI" and „Konami GB Collection" are trademarks of Konami Co., Ltd. © 1997, 2000 Konami & Konami Computer Entertainment Osaka. All rights reserved.



Strategie & Taktik

Ein PC-Erfolg auf dem Game Boy Color? Ein ausgefeilter RPG/Strategie-Hammer für das Handheld? Das soll funktionieren? Und ob! Infogrames präsentiert – nach dem gigantischen Erfolg des Strategie-/Rollenspiels für den PC eine astreine Umsetzung dieses Hits nun auch für die tragbare Konsole!

Drei teuflische Warlords haben die Welt in ihrem Griff, und eure Aufgabe ist es, sie zu besiegen! Dabei gilt es, Länder zu erobern, Schlösser und Burgen zu besetzen, Armeen aufzustellen und immer wieder neue Kämpfer zu rekrutieren. Ihr trainiert und powert euren Helden auf, während ihr diese Welt erkundet – und es ist eine fürwahr gigantische



Welt mit Dutzenden von Leveln und Regionen!

Um diese große Aufgabe zu bewältigen, könnt ihr einen von vier verschiedenen Helden wählen und euch stehen 27 verschiedene Kämpfer-Typen für die Schlachten zur Verfügung. Alsdann, ihr Recken des Fantasy-Genres: Schärft euer Schwert, spannt die Armbrust und schnürt das Wams. Auf euch wartet eine Welt voller mystischer Gestalten und exotischer Regionen – und ihr könnt sie jederzeit und überall erforschen!

CHECKBOARD
GENRE ▸ RPG/Strategie
MBIT ▸ 8
SPIELER ▸ 1
SPEICHER ▸ Batteriespeicher
HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Infogrames

© 2000 The 3DO Company. All rights reserved. 3DO, Heores of Might and Magic, Might and Magic, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries.

POWER

XENA WARRIOR PRINCESS – MONSTERKILLEN IST FRAUENSACHE!

Antike Helden machen sich immer gut, wenn es darum geht, höllische Kreaturen zu zermalmen, Schwerter blitzen zu lassen und den abgrundtief bösen Widersachern gehörig auf die Mütze zu hauen. Dass dieser Job

aber nicht nur Männersache ist, beweist eine der attraktivsten Heldinnen, die je im TV gekämpft haben: **Xena, Warrior Princess**! Nun betritt die schöne Kämpferin – nachdem sie

bereits das Nintendo64 erobert hat – den Game Boy Color in einem spannenden Jump'n'Run. Gefangen in Morpheas Königreich, muss die junge Kämpferin nicht nur wieder den Weg zurück in die Heimat finden, sondern auch den üblen Darphus in die Tiefen der Hölle zurückstoßen. Während ihres Abenteuers trifft sie zwar auch auf Personen, die ihr wohl gesinnt sind, doch es bleiben genug Gegner, um das umfangreiche Waffenarsenal einzusetzen, das sie mit sich führt.

16 verschiedene Abenteuer-Abschnitte warten auf euch, und mittels Infrarot-Schnittstelle könnt ihr euren Game Boy Color mit einem anderen Game Boy Color verbinden, auf dem gerade Hercules gespielt wird. Auf diese Weise öffnet ihr verborgene Level, die ihr anschließend mit Xena zusammen erkunden dürft!

CHECKBOARD

GENRE ▸ Jump'n'Run/Action Adventure

MBIT ▸ n.n.

SPIELER ▸ 1

INFRAROT-SCHNITTSTELLE ▸ Ja

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Virgin Interactive

© Virgin Interactive

HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS – BLOND UND (HALB-)GÖTTLICH

Er ist blondgelockt, blauäugig und sieht aus wie ein Bademeister aus Kalifornien – doch es handelt sich um einen antiken Halbgott, der aufgrund seines für Affären mit weiblichen Sterblichen bekannten Vaters Zeus geboren wurde. Nachdem der gut gebaute Jüngling erst den Fernsehschirm und danach das Nintendo64 erobert hat, bahnt er sich nun seinen Weg auf den Game Boy Color, um

ebenso wie seine Kämpfer-Kollegin Xena in einer antikisierenden Fantasy-Welt für Gerechtigkeit und Ordnung zu sorgen. Und dazu hat er Gelegenheit genug, denn der bösartige Ares hat den Olymp in seiner Gewalt, und nur der blonde Halbgott hat Chancen im Kampf gegen den Widersacher und dessen Vasallen!

Wie in **Xena – Warrior Princess**, so habt ihr auch in **Hercules – The Legendary Journeys** zwei verschiedene Perspektiven, in denen ihr kämpft: Ihr müsst zum einen in herkömmlichen Jump'n'Run-Situationen kämpfen und zum anderen in der isometrischen Perspektive eure Reise fortsetzen. Sechs umfangreiche Quests warten auf euch, und wer – mittels Infrarot-Schnittstelle – seinen Game Boy Color mit dem eines Freundes verbindet, der gerade **Xena – Warrior Princess** spielt, der kann versteckte Level öffnen... Eine wahrhaft göttliche Idee, nicht wahr?

CHECKBOARD

GENRE ▸ Jump'n'Run/Action Adventure

MBIT ▸ n.n.

SPIELER ▸ 1

INFRAROT-SCHNITTSTELLE ▸ Ja

HERSTELLER/VERTRIEB ▸ Virgin Interactive

© Virgin Interactive

portable

FORMULA ONE 2000

Wer wird Weltmeister?

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Nachdem bereits mehr als die Hälfte der Rennen der laufenden Formel 1-Saison ausgetragen sind, lichtet sich das Feld der Favoriten. Wer wird Weltmeister? Der Schotte David Coulthard, der in dieser Saison nicht mit Tempo geizt, der „Fliegende Finne" Mika Häkkinen oder doch der coole Taktiker Michael Schumacher?

Mit der Formel 1-Umsetzung von Take 2 könnt ihr bereits jetzt die noch ausstehenden Grand Prix-Rennen fahren und so feststellen, wer am Ende der Weltmeister wird. **Formula One 2000** enthält nicht nur alle 22 original Fahrer und alle 17 Strecken des Formel 1-Zirkus': Als besonderes Feature bietet das Spiel einen History-Modus, der euch über alle wichtigen historischen Ereignisse der Formel 1 informiert, sowie die Bonus-Strecke Indianapolis, auf der wohl in Zukunft auch ein Grand Prix ausgetragen wird.

BATMAN CHAOS IN GOTHAM

Better a Bat than bad!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

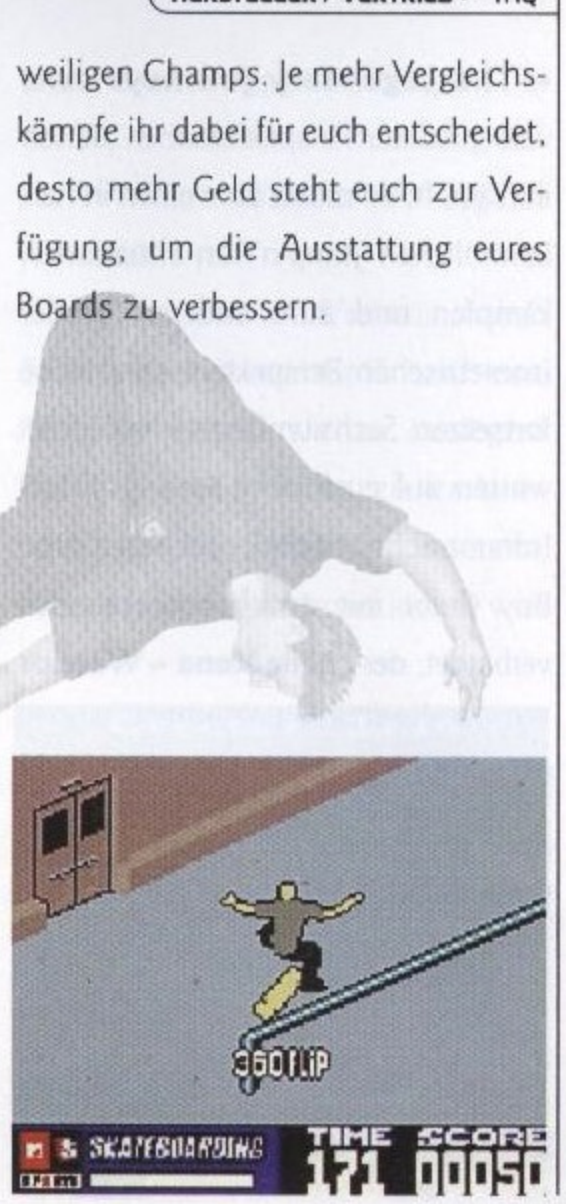
Mit **Batman** legt UBI Soft eine Game Boy Color-Umsetzung der klassischen animierten Batman-Serie vor. Im Spiel kämpft ihr euch durch 18 wunderschöne, atmosphärische Level und helft Batman bzw. Batgirl, die Unterwelt von Gotham City an der Ausübung ihrer kriminellen Machenschaften zu hindern. Dabei greift ihr im Kampf auf die bekannten Bat-Utensilien wie den Baterang, das Anti-Hai-Spray oder die Bat-Schellen zurück. Die Aufgaben in den Leveln reichen von bloßer Gegnerbekämpfung über Spezialaufträge bis hin zu Einsätzen mit den bekannten Bat-Fahrzeugen. Hierbei fehlt weder das berühmte Batmobil, noch das Bat-Jetpack oder das Batbike. Bei Fahrzeug-Einsätzen gilt es, gegnerische Verfolger abzuschütteln oder die Bat-Erzfeinde Joker, Doppelgesicht und Pinguin aus der Luft zu bekämpfen.

SKATEBOARDING

Be the Board-lord!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Im Fahrwasser der immer populärer werdenden Extrem- und Fun-Sportarten erfreut sich auch Skateboarding – mittlerweile schon ein Veteran unter den Trendsportarten – wieder wachsender Beliebtheit. Der Skater der Stunde ist der Amerikaner Andy McDonald. Ihn und elf weitere *Edgegrinder* könnt ihr in THQs neuestem Skategame **MTV Sports: Skateboarding feat. Andy McDonald** auswählen und mit ihnen in verschiedenen Disziplinen euer Können unter Beweis stellen. Dabei stehen euch unter anderen ein Time Trial-, Survival- und ein Tour-Modus zur Verfügung. Entscheidet ihr euch für den Tour Mode, besucht ihr im Spiel die Skate-Arenen verschiedener Städte und messt euch dort mit den jeweiligen Champs. Je mehr Vergleichskämpfe ihr dabei für euch entscheidet, desto mehr Geld steht euch zur Verfügung, um die Ausstattung eures Boards zu verbessern.



T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

Crooked Grinds'n'Can-Cans!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Mit **MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX** präsentiert THQ eine der heißesten Trendsportarten nun auch auf dem Game Boy Color.

Im Spiel steuert ihr einen von sechs bekannten BMX-Fahrern mit dem Ziel, Meister aller BMX-Klassen zu werden! Um dieses schwierige Unterfangen zum Erfolg zu bringen, müsst ihr euch in den Disziplinen Dirt, Vert und Street bewähren. Beweist eure Geschicklichkeit und vollführt atemberaubende Land'n'Air-Stunts wie Tailwhips, Crooked Grinds oder Can-Cans, um die anwesenden Juroren zu beeindrucken! Im Laufe des Spiels besucht ihr sechs verschiedene Locations, um dort euer Können unter Beweis zu stellen. Dabei steigert sich der Schwierigkeitsgrad von Parcours zu Parcours. Als besonderes Feature bietet das Spiel einen aufwändigen Soundtrack, der mehrere bekannte Biker- und Skater-Songs enthält.

Schnelle Cars und Spaß!

HERSTELLER ▸ SOUTH PEAK INTERACTIVE/ VERTRIEB ▸ THQ

Mit **ToCA Touring Car Championship** wird die Palette der Formel 1-, Rally-, Fun-, und Future-Racer für den Game Boy noch um eine weitere

Kategorie bereichert: ToCA steht für „Touring Car Association" und bezeichnet die Tourenwagenklasse im Rennsport. In diesem schnellen Racing Game steuert ihr euren Wagen aus der klassischen Vogelperspektive über die kurvenreiche Rennpiste.

Bevor ihr in euren Wagen steigt, habt ihr die Möglichkeit, euch zwischen acht verschiedenen Spielmodi zu entscheiden. Euch erwarten neun verschiedene Strecken und eine Unmenge von Optionen, die das Spiel nie langweilig werden lassen. So könnt ihr beispielsweise die Wetterbedingungen beeinflussen, was sich direkt auf die Fahreigenschaften eures Wagens auswirkt.

Erwähnenswert ist das präzise Gameplay, das euch – nach einigen Trainingseinheiten – optimale Kurven- und Strecken-Beherrschung ermöglicht.

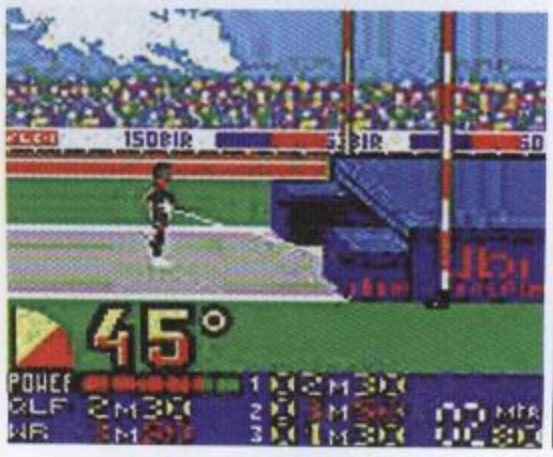
King Carl!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

In **DSF Carl Lewis Athletics 2000** schlüpft ihr in die Rolle von Superathlet Carl Lewis und habt die Chance, euer Können in 14 verschiedenen Disziplinen unter Beweis zu stellen. Dabei stehen euch zwei verschiedene Modi zur Verfügung: Im Arcade-Modus könnt ihr eure sportlichen Fähigkeiten trainieren und verbessern, und im Karriere-Modus dürft ihr eure erlernten Fähigkeiten dann unter Wettkampfbedingungen testen.

Bevor es jedoch soweit ist, gilt es, hart zu trainieren! Erst wenn euer Sportler absolute Weltklasse-Leistungen bietet, lohnt sich der Schritt in den internationalen Wettkampfzirkus.

Die Ehre, mit Carl Lewis antreten zu dürfen, müsst ihr euch übrigens erst verdienen: Zunächst besteht eure Aufgabe darin, den Spitzenathleten mit eurem eigenen, unbekannten Sportler zu bezwingen. (Zu Beginn tretet ihr im Übrigen nur in den Zehnkampf-Disziplinen an, die später durch vier weitere Sportarten ergänzt werden.) Und wenn es schließlich ernst wird, dann gilt: Dabeisein ist nicht alles – gewinnen muss man!



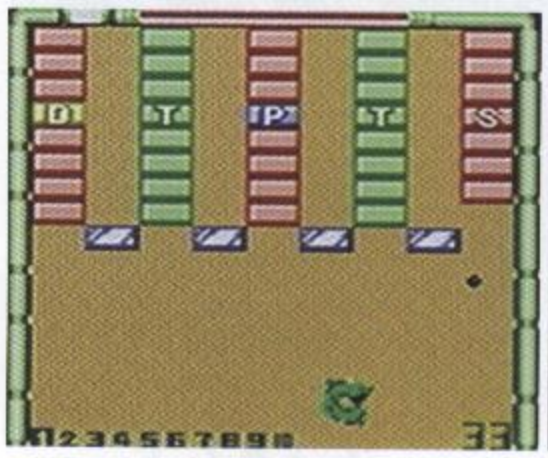
Von Blöcken und Drachen!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ CRAVE

Mit **Dragon Dance** präsentiert Crave die Umsetzung eines bekannten Natsume-Klassikers für den Game Boy Color. Das Spielprinzip von **Dragon Dance** basiert auf dem von Spielen wie **Breakout** oder **Arkanoid**, gestaltet sich jedoch bei weitem umfangreicher und ausgeklügelter!

Ihr steuert einen Drachen, den ihr am unteren Bildschirmrand hin und her bewegen könnt. Zunächst versucht ihr mit magischen Kugeln, später mit Feuer und anderer Drachen-Power die Blöcke im oberen Bereich des Feldes zu zerstören. Durch das Zerstören der Blöcke legt ihr magische Symbole und Drachenkräfte frei, die euren Drachen weiterentwickeln. Im Laufe des Spiels erlernt er auf diese Weise weitere Techniken und Magien, die ihm besonders bei den Endgegner-Duellen von großem Nutzen sein werden.

Im Spiel erwarten euch 100 Level, von denen jedes zehnte ein Boss-Level ist, in dem ihr einen riesigen Drachen bezwingen müsst.



Außerirdische raus!

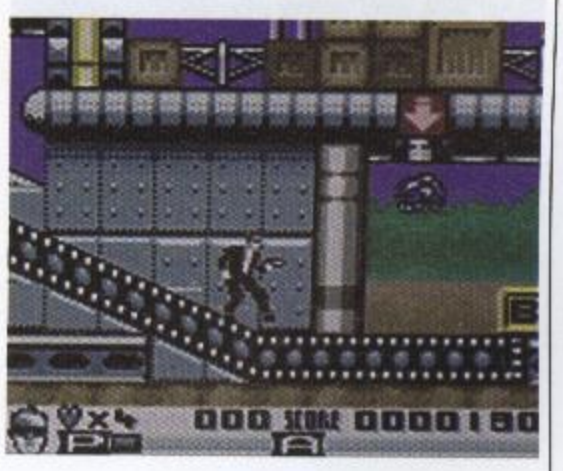
HERSTELLER / VERTRIEB ▸ CRAVE

Die Men In Black sind zurück!

Nachdem sich der erste Teil des Spiels auf den erfolgreichen Spielfilm bezog, widmet sich der neue Teil der Fernsehserie, in der die Agenten Jay und Kay lustige Abenteuer mit allerlei illegalen Aliens erleben.

Wie beim Vorgänger, so erwartet euch auch hier ein Sidescrolling-Adventure, bei dem ihr Geschicklichkeit und Köpfchen beweisen müsst, um im Kampf gegen die abstrusesten Alien-Gattungen bestehen zu können.

Das Hauptaugenmerk liegt einmal mehr auf dem umfangreichen Waffenarsenal der Men In Black. Von der winzigen Astralwurm-Pistole über Megalo-Bazookalos bis hin zur Anti-Invasions-Wumme ist in diesem Spiel alles vertreten, was ihr für eine erfolgreiche Alien-Jagd benötigt.



Dieses umfangreiche Abenteuer wird euch mit Sicherheit die Wartezeit bis zum nächsten Men In Black-Film verkürzen!

Portable

Magical Drop – Balla-Balla!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ VIRGIN

Ein weiterer Videospiel-Klassiker feiert seine Wiedergeburt auf dem Game Boy Color: Das Spielprinzip von **Magical Drop** dürfte geneigten Super Nintendo- und Nintendo64-Kennern noch von **Bust-A-Move** bekannt sein. Leicht abgewandelt und mit farbenfrohen japanischen Charakteren versehen, präsentiert Virgin Interactive nun eine etwas andere Version des bekannten Games.

Ziel des Spiels ist, jeweils drei Kugeln der gleichen Farbe unmittelbar nebeneinander anzuordnen, damit sie sich auflösen. Dabei nimmt – ähnlich wie bei **Tetris** – der Schwierigkeitsgrad mit steigendem Level zu.

Die Kugeln erscheinen in immer schnellerer Abfolge und folglich wird auch das Platzieren derselben immer schwieriger.

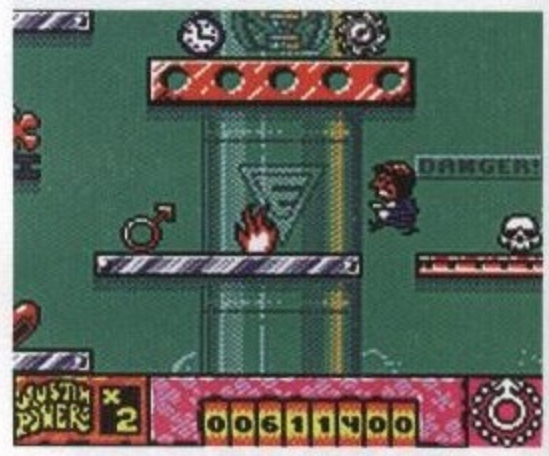
Das Spiel enthält neben dem Challenge- und dem Story-Modus natürlich auch einen Zweispieler-Modus, in dem ihr via Universal Game Link-Kabel gegen einen Freund antreten könnt.

Austin Powers: Oh, Behave! – Shagadelic!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ TAKE 2

Nach zwei skurril-witzigen Spielfilmen hat Superagent Austin Powers nun den Game Boy Color infiltriert. Doch keine Angst, statt eines Virus' findet sich auf dem Game Boy-Modul eine kurzweilige Zusammenstellung aus Minispielen, Soundeffekten, Items und anderen neckischen Spielereien. **Austin Powers: Oh Behave!** ist eine Art Fun-Notebook, das kompatibel mit dem parallel erscheinenden Austin Powers-Spiel **Welcome To my Underground Lair** ist. Das Spiel unterstützt den Game Boy Printer (um wichtige Notizen auszudrucken), die Infrarot-Schnittstelle (um Gegenstände und Sounds auf das zweite Austin Powers-Spiel zu übertragen) und das Universal Game Link-Kabel.

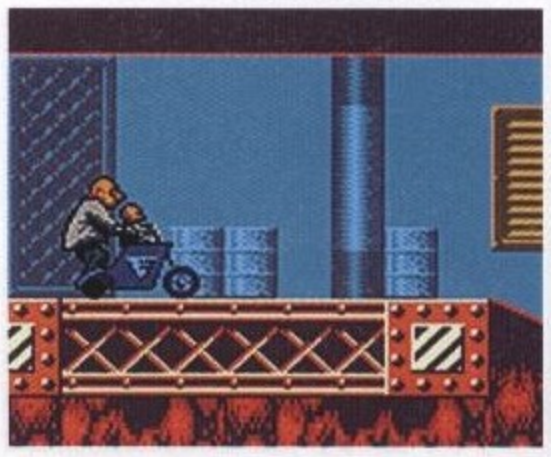
Als besonderes Feature enthält das Game sogar einen Mini-Videoclip aus einem der Spielfilme!



Austin Powers: Welcome To My Underground Lair! – Shagadelic again!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ TAKE 2

Wie bereits erwähnt, ist dies das zweite Game der Austin Powers-Reihe. Ähnlich wie **Austin Powers: Oh Behave**, so ist auch **Welcome To My Underground Lair** ein Spiel, das aus dem Rahmen fällt. (Wie könnte es auch anders sein bei dieser filmischen Vorlage?!) Auch hier finden sich Elemente, die eher an ein Fun-Notebook oder einen PC-Desktop als an ein klassisches Videospiel erinnern. **Welcome To My Underground Lair** unterscheidet sich hauptsächlich im besagten Desktop–Design von der **Oh Behave**-Version. War es dort noch ein psychedelischer Sixties-Background, erwartet euch auf diesem Modul eine Dr. Evil-Benutzeroberfläche. Natürlich variieren auch die Sounds, Items und Mini-Spiele. Als Special Game erwartet euch eine Evil Knievel-Adaption im Austin Powers-Design! Kenner der Spielfilme wissen, was auf sie zukommt...



Hype: The Time Quest – Kleiner Ritter ganz groß!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Hype: The Time Quest basiert auf den Abenteuern der populären Playmobil-Figuren – speziell auf den Storys, die in der Ritterzeit angesiedelt sind. Im Mittelpunkt steht der tapfere Ritter Hype, der von seinem Erzfeind, dem Schwarzen Ritter, verdammt wurde, sein Leben am Ende der Zeit zu fristen. Damit nicht genug: Hype wurde auch noch in Stein verwandelt! Jetzt liegt es an euch, den Fluch zu brechen und das Königreich von den bösen Mächten des Schwarzen Ritters zu befreien. Dabei bewegt ihr euch wie Link in den Zelda-Abenteuern durch 19 umfangreiche Level und bestreitet – teils in isometrischer Perspektive, teils in klassischer Sidescrolling-Darstellung – Kämpfe gegen die Schergen des Schwarzen Ritters. Zusätzlich müsst ihr Dörfer durchstreifen, euch mit den Bewohnern unterhalten, Rätsel lösen und in jeder Stage drei heilige Gegenstände finden, die euer Weiterkommen in den nächsten Level ermöglichen.

POWER

Animorphs — Animalische Energien!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

Bücher und TV-Serie waren nur der Anfang: Jetzt endlich könnt ihr die Abenteuer der Animorphs auch auf dem Game Boy Color erleben! In diesem an den Power Rangers-Abenteuern orientierten Action Adventure stehen euch fünf aufwändige Missionen bevor, die auf zwölf verschiedene Locations verteilt wurden. Eure Aufgabe besteht darin, vier von der Yeerks erbeutete Mikroprozessoren wiederzuerlangen, um so zu verhindern, dass eure Erzfeinde die Prozessoren für eine großangelegte Invasion nutzen können! Dabei könnt ihr als Animorph natürlich zum Tier werden und so eure Gegner mit animalischen Kräften überraschen. Insgesamt stehen euch im Spiel 45 „tierische Kreaturen" zur Verfügung, in die ihr euch verwandeln könnt. Doch Vorsicht: Wenn ihr länger als zwei Stunden in der Gestalt eines Tieres verweilt, könnt ihr nicht mehr in euren menschlichen Körper zurückkehren!

Laura und das Geheimnis des Diamanten — Laura macht glücklich!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ UBI SOFT

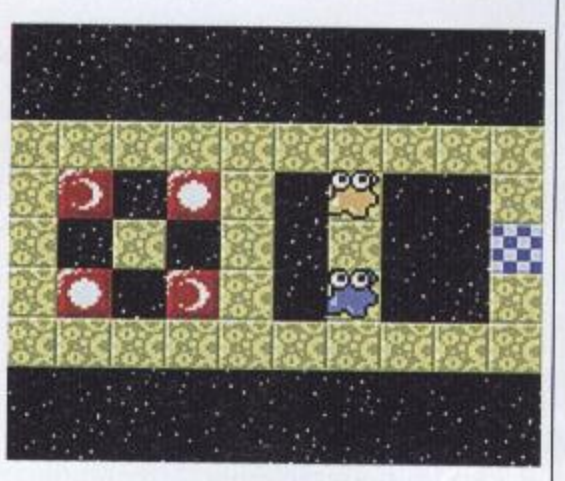
Bereits zum zweiten Mal heißt euch UBI Soft im Land von Playmobil willkommen. Während Hypes Abenteuer im Land der Ritter und Dämonen spielt, entführt euch Laura auf ihrer Suche nach dem Diamanten in ihre rosarote Wunderwelt, die der von Alice (wir erinnern uns: die junge Dame war ebenfalls mal im Wunderland gestrandet) in nichts nachsteht. Lauras Aufgabe besteht darin, die fünf Seiten eines geheimnisvollen Diamanten, den sie in einem Koffer auf dem Dachboden entdeckt hat, zum Leuchten zu bringen. Wie das geht? Ganz einfach: Laura muss jeden Bewohner des Dorfes glücklich machen. Gelingt ihr dieses schwierige Unterfangen, beginnen die einzelnen Seiten des Diamanten nach und nach zu leuchten. Zunächst muss Laura jedoch herausfinden, was die Dorfbewohner bedrückt und wie sie ihnen helfen kann. Dabei durchstreift sie Häuser

und Straßen, redet mit den Einwohnern und löst so manch schwierige Aufgabe...

PuzzleDoo — Verquollen im Weltraum

HERSTELLER ▸ SWING/ VERTRIEB ▸ VIRGIN

Das ist dem Captain nie passiert, und auch der Typ mit den spitzen Ohren wurde nie von solcher Unbill heimgesucht: Der Held im Knobel-Kniffler **Puzzled** hat den bösartigen Professor Urduk verfolgt und tatsächlich irgendwo im fernen All stellen können. Nun versucht er, den Bösewicht davon abzuhalten, die Chaos-Maschine in Gang zu setzen. Doch der Professor konnte seinen transdimensionalen Realitäts-Konverter aktivieren, unseren Helden in einen schleimigen Blob verwandelt und obendrein in eine andere Dimension verbannt. Damit er seinen Weg zurück in die Heimat findet, müsst ihr viel Geschick und Gehirnakrobatik einsetzen, indem ihr in über 150 Leveln Denk-, Geschicklichkeits- und Actionaufgaben löst. Erst dann gelangt der Held wieder in seine Welt zurück – und erst dann ist die Erde gerettet! (Mit dem Game Boy Printer könnt ihr außerdem eine Reihe verschiedener Grafiken und Scores ausdrucken!)

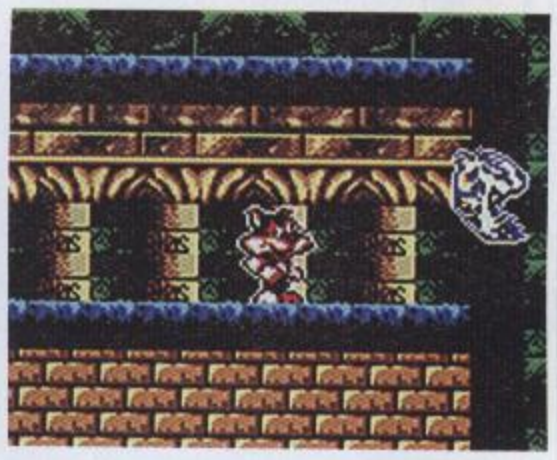


Titus the Fox — Foxy Lady!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ VIRGIN

O weh! Titus' Freundin Foxy ist vom bösen Sultan entführt und in dessen Harem verschleppt worden. Obgleich dem Sultan damit eigentlich ein exzellenter Geschmack zu bescheinigen ist, ist Titus mit den Geschehnissen ganz und gar nicht einverstanden. Kaum hat er sich sein Fell übergestreift und seinen Fuchsschwanz befestigt, macht er sich auf, seine geliebte Foxy aus den Klauen des Entführers zu befreien. Dabei kann er auf die Hilfe seines Cousins Zorro zurückgreifen.

Mittels Universal Game Link-Kabel besteht für euch sogar die Möglichkeit, einen Freund mit in die Rettungsmission einzubeziehen. Auf diese Weise könnt ihr die Level zu zweit durchstreifen und euch gegenseitig unterstützen. Euer Weg führt durch 17 umfangreich und liebevoll gestaltete Level, in denen ihr in klassischer Jump'n'Run-Manier die



Schergen des Sultans bezwingen und verschiedene knifflige Aufgaben lösen müsst!

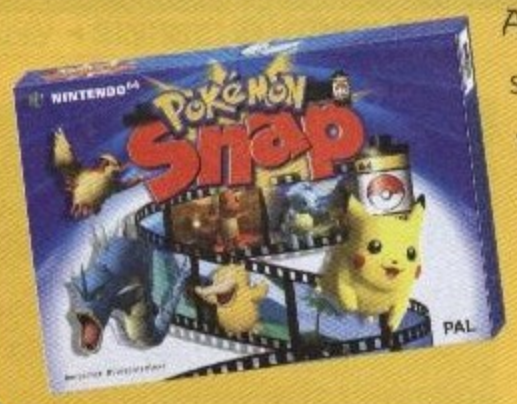
pokémon center

Wettbewerb:
Die große Foto-Safari!

Hier ist eure Einladung auf ein exotisches Eiland, auf dem es von Pokémon nur so wimmelt: Besucht die faszinierende Pokémon-Insel, auf der sich unzählige der wundersamen Wesen tummeln! Schlüpft in die Rolle von Todd und macht euch auf den Weg, die ultimative Pokémon-Fotosafari zu erleben! **Pokémon Snap** lädt euch ein, die sechs Areale der Pokémon-Insel ausgiebig mit der Kamera zu erforschen, um Bilder wildlebender Pokémon für Prof. Eichs Pokémon-Report zu schießen. Im Gegensatz zu den Game Boy-Editionen fangt ihr die Pokémon hier nicht mit dem Pokéball, sondern mit der Kamera ein. Eure Schnappschüsse werden anschließend – abhängig von vier Kriterien – je nach Qualität von Prof. Eich mit Punkten belohnt.

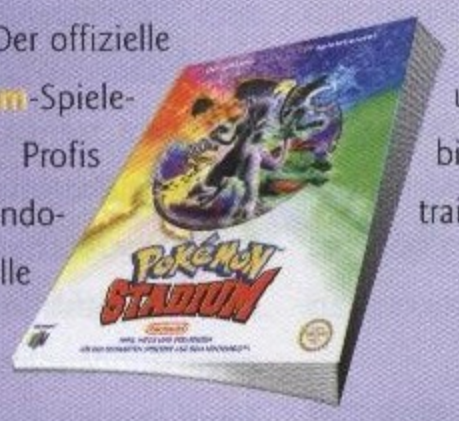
Und auch wir wollen euch belohnen, wenn ihr die Aufgabe, die wir euch stellen, bewältigt: **Geht selbst auf die Bilderjagd und fotografiert Pokémon in eurer Umgebung...** Geht mit der Kamera auf Pirsch und macht Bilder von Pokémon, die sich in eurem Garten tummeln, über einen Waldweg huschen, im Gebüsch lauern und, und, und...

Die **zehn besten Einsendungen** werden von uns mit **je einer Original Pikachu-Kamera** belohnt und in einer der nächsten Ausgaben abgedruckt! Schickt eure Pokémon-Schnappschüsse an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land. Der Einsendeschluss ist der 27. August, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. (Bitte habt Verständnis dafür, dass wir die eingesandten Fotos nicht wieder zurückschicken können.)



Arena Pokémonia

Der steinige Weg durch die Arenen ist hart, kein Zuckerschlecken und führt euch erst nach vielen Kämpfen an die Spitze – doch wir helfen euch: Mit dem ultimativen Buch für alle ambitionierten Pokémon-Trainer! Der offizielle **Pokémon Stadium**-Spieleberater von den Profis aus der Club Nintendo-Redaktion enthält alle Informationen, die auf eurem Weg in den Siegespalast wichtig sind: Alles über die Attacken der Pokémon eurer Herausforderer, alle Daten zu Stärken und Schwächen der Pokémon, hilfreiche Tipps für die Duelle und, und, und... So ist es ein bisschen leichter, ein Meistertrainer zu werden!



Der Ratgeber für Meisterfotografen

Pokémon in ihrer natürlichen Umgebung aufzunehmen, ist ganz schön knifflig! Sie rennen, flattern oder jagen nämlich durch's Bild und posieren nicht etwa ruhig vor eurer Linse! Doch wir helfen euch dabei, exzellente Schnappschüsse für den Pokémon-Report zu machen – mit dem offiziellen **Pokémon Snap-Spieleberater** von den Foto-Profis aus der Club Nintendo-Redaktion! In dem 116 Seiten starken Buch findet ihr alles, was ihr wissen müsst, um ein Meisterfotograf zu werden: Original Levelkarten, jede Menge Tipps und Tricks für erfolgreiches Fotografieren, Infos zu Items und Regionen sowie **ein exklusives Pokémon-Geschenk**! Der offizielle **Pokémon Snap-Spieleberater** ist ab 15. September – zeitgleich mit der Veröffentlichung von **Pokémon Snap** für das Nintendo64 – erhältlich!

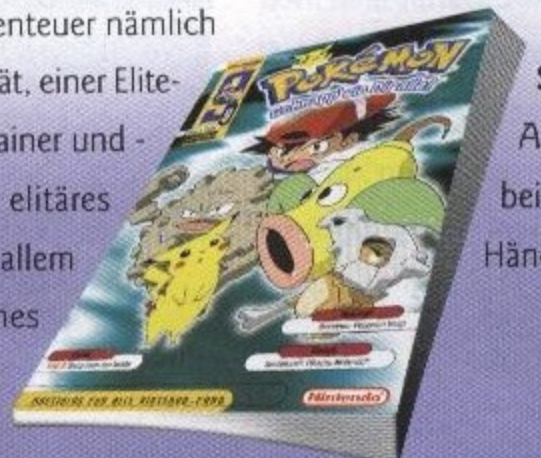
Pikachu und du!

Erkundet zusammen mit Pikachu die große, weite Pokémon-Welt und schnappt sie euch alle! Wie in der TV-Serie geht ihr zusammen mit Pikachu auf die Reise, um der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten zu werden! Und wie in der Serie, so trefft ihr auch hier auf Jessie und James – und ganz exklusiv steckt in der **Special Pikachu Edition** ein cooles Minispiel!

Und es kommt noch besser: Mit dem Game Boy Printer habt ihr außerdem die Möglichkeit, u. a. euer Trainerdiplom oder Pokédex-Einträge auch Schwarz auf Weiß auszudrucken!

Eine arrogante Zicke...

...lernen unsere Abenteurer in der neuesten Ausgabe der **Pokémon-Comic Specials** kennen: Giselle. Ihre Reise führt Ash, Pikachu, Misty und Rocko im neunten Abenteuer nämlich zur Pokémon-Universität, einer Elite-Schule für Pokémon-Trainer und -Trainerinnen. Deren elitäres Gehabe – und vor allem Giselles überhebliches Benehmen – geht Misty gehörig die Stupsnase hoch, und so fordert sie Giselle zum Kampf heraus. Ob das wohl gut geht...? Lest selbst – das **Pokémon-Comic Special #09** ist ab Anfang September bei allen Nintendo-Händlern erhältlich!



Ein Pinball Wizard...

...wird aus euch werden – und ein Pokémon-Sammler obendrein! In **Pokémon Pinball** fangt ihr alle 150 Pokémon auf ganz neue Weise: Schnappt sie euch, indem ihr flippert! Euch stehen blaue und rote Flipper-Tische zur Verfügung, auf denen ein Pokéball herumsaust – und wenn ihr bestimmte Objekte trefft, fangt ihr nach und nach alle Pokémon! So komplettiert ihr euren Pokédex... Das Beste allerdings ist die coole **Rumble Cartridge**, auf der **Pokémon Pinball** erscheint: Ihr spürt deutlich jeden Aufprall und jedes Vibrieren des Flippers! Virtuelles Flippern war nie aufregender – auch weil ihr mit hohen Punktzahlen geheime Stages öffnen und Highscores mittels Game Boy Printer auch ausdrucken könnt!

Pikachu Nintendo64

Hier ist sie, die brandneue, abgefahrene Designer-Konsole, von der aus euch Pikachu höchstpersönlich voller Freude anstrahlt, sobald ihr dieses außergewöhnlich gestaltete Nintendo64 auspackt! Und es kommt noch besser:

Anstelle eines herkömmlichen Schalters bedient ihr einen Pokéball, und schon beginnen Pikachus Bäckchen vor Freude zu leuchten, wenn der Strom durch die blau-gelbe Konsole und das Elektro-Pokémon fließt! Sagt selbst: Welche Konsole wäre wohl geeigneter, um **Pokémon Stadium** oder **Pokémon Snap** zu spielen als das **Pikachu Nintendo64**? Mehr über die unglaublich coole Hardware lest ihr auf den Seiten 10 und 11 in diesem Heft!

www.pokemon.de

Für alle ehrgeizigen Pokémon-Trainer gibt es die coole, informative Pokémon-Homepage: Unter **www.pokemon.de** könnt ihr den Pokédex einsehen, erfahrt täglich wichtige News, könnt am Pokémon-Quiz teilnehmen, Werbespots anschauen, euer Pokémon des Tages wählen und noch vieles mehr... Außerdem bieten wir euch einen ganz besonderen Service, damit ihr stets aktuell informiert seid: Wer auf **www.pokemon.de** den wöchentlich erscheinenden **Newsletter** abonniert, der erhält kostenfrei regelmäßig ein aktuelles E-Mail mit den neuesten Infos rund um die große Pokémon-Welt... Besser kann man gar nicht informiert sein!

Quo vadis, Pokémon-Trainer?

Ihr habt euer Pikachu erhalten, glücklich die erste größere Stadt erreicht – aber jetzt seid ihr rat- und somit tatlos? Dann helfen wir euch: Mit dem offiziellen Spieleberater der Profis aus der Club Nintendo-Redaktion! Er enthält alle Infos zur **Roten**, **Blauen** und **Gelben Edition**! Auf mehr als 120 Seiten geben wir euch zahlreiche Tipps und Tricks sowie ausführliche Erläuterungen zu den Kampfstrategien. Außerdem enthalten: detaillierte Karten und ein umfangreicher Pokédex mit den Aufenthaltsorten aller Pokémon!

Wer mit diesem Buch auf die große Reise geht, für den rückt der Titel „Meistertrainer" fast schon in greifbare Nähe...

POKéMON DES MONATS

NAME:	Nockchan
NUMMER:	#107
TYP:	Kampf
ALTER:	unbekannt
FUNDORTE:	Saffronia City
WAHLSPRUCH:	Immer feste drauf!
LIEBLINGSBUCH:	„Mein Leben voller Action" von Jackie Chan
FÄHIGKEITEN:	Kometenhieb, Agilität, Feuerschlag (ab Level 33), Eishieb (ab Level 38), Donnerschlag (ab Level 43), Megahieb (ab Level 48), Konter (ab Level 53)

Trainer Tricks

Pokémon Special Pikachu Edition™

Wo und wie kann ich Bisasam, Glumanda und Schiggy in der Special Pikachu Edition erhalten?

Diese seltenen und sehr begehrten Pokémon könnt ihr in der **Special Pikachu Edition** alle während eines Durchgangs erhalten. Begebt euch zunächst nach Azuria City, wo ihr im Haus links neben dem Pokémon-Center auf Rocky trefft. Diese überlässt euch ein Bisasam, wenn ihr euch gut mit eurem Pikachu versteht. Um Pikachu bei guter Laune zu halten, solltet ihr es möglichst oft kämpfen lassen (außer gegen Geister-Pokémon) und es immer im aktiven Team behalten.

Glumanda könnt ihr nördlich von Azuria City auf der Route 24 erhalten. Auf dem Weg zu Bills Küstenhaus findet ihr einen Trainer, der offen seine Fehler eingesteht und euch bittet, euch um sein Glumanda zu kümmern.

Schiggy, das Wasser-Pokémon, findet ihr im beschaulichen Orania City. Sobald ihr die Stadt betretet, werdet ihr von Rocky angesprochen, die euch ein Schiggy zur Pflege überlässt.

Hier erhaltet ihr Schiggy!

Trainer Tricks

Pokémon Special Pikachu Edition™

Wie kann ich das Surfer-Minispiel in der Special Pikachu Edition finden und daran teilnehmen?

Ihr könnt an diesem Surf-Wettbewerb nur dann teilnehmen, wenn euch ein Pikachu, das über die Fähigkeit Surfer verfügt, begleitet. Diese Fähigkeit könnt ihr dem gelben Elektro-Pokémon nur beibringen, wenn ihr **Pokémon Stadium** spielt. Beendet dazu alle Cups in der Ersten Runde sowie in der Zweiten Runde siegreich und beginnt dann erneut die Meisterball-Kategorie des Premium-Cup. Ihr müsst ein Team aus eigenen Pokémon inklusive einem Pikachu anmelden und dieses im letzten Kampf natürlich auch einsetzen. Nachdem ihr euch mit diesem Team erneut erfolgreich durch den Premium-Cup gekämpft habt, werdet ihr im Abspann gefragt, ob euer Pikachu die Fähigkeit Surfer erlernen soll.

Wellenreiten mit Pikachu!

Mit einem Surfer-Pikachu an eurer Seite macht ihr euch in der **Special Pikachu Edition** auf nach Fuchsania City. Hier könnt ihr dem Weg von der Pokémon-Arena aus nach Süden folgen, wo sich das Haus des Surfer Dude befindet. Sprecht ihn an, während ihr in Begleitung eures Surfer-Pikachu seid – er fragt euch dann, ob ihr einen Ritt über die Wellen wagen wollt!

Trainer Tricks

Pokémon Special Pikachu Edition™

Wie kann ich Rocko in der Special Pikachu Edition am besten besiegen?

Da ihr in der **Special Pikachu Edition** Anfangs von Prof. Eich nur das Elektro-Pokémon Pikachu erhaltet, habt ihr im Kampf um den ersten Orden bereits eine harte Nuss zu knacken. Rocko, der Arenaleiter von Marmoria City, führt Pokémon der Elementklassen Gestein/Boden in den Kampf, die Immun gegenüber Elektro-Attacken sind. Um diesen Vorteil auszugleichen muss euer Pikachu mindestens Erfahrungslevel 20 erreicht haben, so dass es bereits über die Slam-Attacke verfügt. Durch den relativ großen Levelunterschied dürfte es euch leicht fallen, Rockos Vorteil auszugleichen und siegreich aus dem Kampf hervorzugehen! (Außerdem sichert ihr euch so gleichzeitig Vorteile im Kampf gegen Misty und ihre Wasser-Pokémon.)

Eine wirksame Attacke!

Trainer Tricks

Wo finde ich die Pokémon #83 Porenta und #108 Schlurp in der Special Pikachu Edition?

Diese beiden Pokémon konntet ihr in der **Roten** und **Blauen Edition** jeweils nur mit einem Trainer tauschen. In der **Special Pikachu Edition** hingegen habt ihr erstmals die Möglichkeit, Porenta sowie Schlurp in freier Wildbahn anzutreffen und dort auch einzufangen.

Jetzt müsst ihr es nur noch fangen...

Das gefräßige Schlurp könnt ihr im Geheimdungeon nahe Azuria City finden und das Flug-Pokémon Porenta ist in den Feldern entlang der Routen 12 und 13 heimisch.

Trainer Tricks

Wo finde ich Zapdos?

Zapdos, das legendäre Vogel-Pokémon, könnt ihr im Kraftwerk (auf der Route 10) finden. Um dorthin zu gelangen, benötigt ihr ein Pokémon, das die Fähigkeit Surfer beherrscht. Begleitet von diesem Pokémon folgt ihr von Azuria City aus dem Verlauf der Route 9, bis hin zu einem Wasserweg. Hier lasst ihr euer Pokémon surfen und folgt dem Flusslauf nach unten, wo ihr schließlich das noch im Bau befindliche Kraftwerk entdeckt. Betretet das Gebäude und durchquert es. Beim Ausgang des Gebäudes trefft ihr schließlich auf Zapdos.

Das ist eure einzige Möglichkeit im Spiel, dieses Pokémon zu fangen. Speichert daher unbedingt ab, bevor ihr Zapdos angreift. Da ihr es hier mit einem sehr starken Pokémon zu tun habt, wird natürlich auch die Jagd kein leichtes Unterfangen. Setzt hier am besten einen Hyperball ein und versucht, Zapdos zu betäuben, bevor ihr den Ball werft!

Hier findet ihr Zapdos!

Trainer Tricks

Welche Pokémon kann ich in der Special Pikachu Edition nicht fangen?

In der **Special Pikachu Edition** gibt es 13 Pokémon, die nicht in freier Wildbahn anzutreffen sind. Hier ist eine Liste dieser Pokémon:

- **#13 Hornliu**
- **#14 Kokuna**
- **#15 Bibor**
- **#23 Rettan**
- **#24 Arbok**
- **#26 Raichu**
- **#52 Mauzi**
- **#53 Snobilikat**
- **#109 Smogon**
- **#110 Smogmog**
- **#124 Rossana**
- **#125 Elektek**
- **#126 Magmar**

Pokémon-Meistertrainer

Land: Deutschland
Name: Marcel Kretschmer
Pokémon-Team:
06 Glurak (Flammenwurf / Feuerwirbel / Feuersturm / Schlitzer)
03 Bisaflor (Rasierblatt / Solarstrahl / Ekelsamen / Rankenhieb)
09 Turtok (Surfer / Hydropumpe / Blubberstrahl / Aquaknarre)
34 Nidoking (Erdbeben / Feuersturm / Donnerblitz / Geowurf)
142 Aerodactyl (Fliegen / Biss / Feuersturm / Hyperstrahl)
149 Dragoran (Donner / Eisstrahl / Hyperstrahl / Drachenwut)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Österreich
Name: Stefan Zatecky
Pokémon-Team:
61 Quaputzi (Bodyslam / Hypnose / Hydropumpe / Duplexhieb)
59 Arkani (Biss / Flammenwurf / Glut / Bodycheck)
131 Lapras (Aquaknarre / Bodyslam / Hydropumpe / Eisstrahl)
126 Magmar (Feuersturm / Flammenwurf / Megahieb / Feuerschlag)
09 Turtok (Biss / Surfer / Schädelwumme / Hydropumpe)
150 Mewtu (Sternschauer / Psychokinese / Hyperstrahl / Delegator)

Pokémon-Meistertrainer

Land: Schweiz
Name: Fabian Beck
Pokémon-Team:
#150 Mewtu (Feuersturm / Psychokinese / Blizzard / Genesung)
09 Turtok (Hydropumpe / Eisstrahl / Surfer / Blizzard)
59 Arkani (Toxin / Flammenwurf / Glut / Feuersturm)
39 Pummeluff (Gesang / Psychokinese / Blizzard / Feuersturm)
47 Parasek (Zerschneider / Solarstrahl / Schlitzer / Pilzspore)
18 Tauboss (Windstoß / Fliegen / Spiegeltrick / Flügelschlag)

SUPPORT

HOTLINE NINTENDO64

DONKEY KONG 64 – „AUS" FÜR DEN PAPPKAMERADEN

Wie besiege ich Papp-A-Trapp, den Endgegner im Kamikaze Kastell?

Nimm das, Pappkamerad!

Ihr befindet euch auf einer Plattform inmitten einer Burg und um euch herum verläuft ein Wassergraben. Die Kremlings haben einen riesigen King K. Rool aus Pappe gebaut und versuchen damit, die Kongs zu erschrecken. Setzt daher die Kanonen ein, die auf der Plattform stehen, um die Kongs gegen Papp-A-Trapp zu schießen. Aber Achtung: Schießt ihr vorbei, verliert ihr einen Kong und müsst den Kampf mit einem anderen Affen fortsetzen!

Erste Attacke:

Springt in die Kanone, die auf Papp-A-Trapp zeigt. Nach dem ersten Treffer schießt der Gegner mit Lasern auf euch. Schwimmt schnell zur Plattform zurück, auf der die Kanonen stehen, und schießt noch zweimal gegen Papp-A-Trapp. Dann fällt sein linker Arm ab und er ändert die Taktik.

Zweite Attacke:

In dieser Runde erscheint noch ein zweiter Papp-A-Trapp. Doch nur einer der beiden ist der Richtige! Ihr müsst genau hinschauen, um zu erkennen, wer von den beiden euer echter Gegner ist – der Falsche ist etwas dunkler als das Original. Springt in die Kanone und schießt euren Kong dreimal gegen das Original. Auf diese Weise verliert er seinen rechten Arm!

Dritte Attacke:

Papp-A-Trapp taucht zweimal hinter der Burgmauer auf, schießt auf die Affen und verschwindet wieder. Weicht ihm aus und meidet auf jeden Fall die Kanonen.

Nun beginnt der schwierigste Teil des Kampfes: Der Gegner versucht, euch zu verwirren, indem er gegen den Uhrzeigersinn sechsmal hintereinander an den vier Seiten der Burg erscheint. Ihr müsst genau beobachten, wo er das erste Mal auftaucht, und dann zu jener Kanone laufen, bei der er das sechste Mal erscheinen wird – und zwar noch bevor er dort zu sehen ist. Schießt euch im richtigen Moment zum Gegner. (Um ihn zu besiegen, müsst ihr ihn auch in dieser Phase dreimal treffen!)

SUPER MARIO 64 – DIE DREI SCHALTERPALÄSTE

HOTLINE NINTENDO64

Wo finde ich die Schalter, mit denen man die Ausrufezeichen-Blöcke aktivieren kann?

Den **roten Schalterpalast** könnt ihr erst betreten, wenn ihr im Besitz von mindestens zehn Powersternen seid. Stellt euch im Eingangsraum des Schlosses auf das Sonnensymbol am Boden, auf das nun ein Lichtstrahl fällt, und stellt die Kamera so ein, dass Mario sich umsehen kann. Schaut direkt nach oben in die Sonne – so betretet ihr automatisch den Schalterpalast. (Ihr könnt ihn auf diese Weise auch später betreten, wenn kein Licht mehr auf das Sonnensymbol fällt!)

Der Weg zum **blauen Schalterpalast** führt Mario in den Keller des Schlosses. Begebt euch mit dem Kellerschlüssel ins Untergeschoss und lauft nach ganz rechts. Hier findet ihr eine Holztür, auf der kein Stern zu sehen ist. Öffnet diese, taucht in den nächsten Raum und

Der Zugang zum grünen Schalterpalast ist frei!

rammt die beiden Steinsäulen mit einer Stampfattacke in den Boden. Jetzt fließt das Wasser ab und ihr könnt durch eine Metalltür in den ausgetrockneten Burggraben gelangen. Lauft dort nach rechts und lasst euch in das Loch fallen, um den blauen Schalterpalast betreten zu können.

Im Kurs 6 (**Grüne Giftgrotte**), ebenfalls im Keller des Schlosses, findet ihr den Zugang zum **grünen Schalterpalast**. Begebt euch zum freundlichen Seeungeheuer und springt auf seinen Kopf. Lasst euch nun zu der Plattform transportieren, auf der ihr eine Tür seht, die nicht von einem roten Gitter versperrt ist. Folgt von dort dem vorgeschriebenen Weg und springt in den Brunnen mit flüssigem Metall, um in den Schalterpalast zu gelangen.

HOTLINE

GAME BOY COLOR

STRANDED KIDS™

NIE MEHR ROHER FISCH!

Wie kann ich Feuer machen?

Möchtet ihr euch eine leckere Mahlzeit zubereiten, benötigt ihr zuerst ein Feuer, um eure Speisen zu garen. Ruft dazu mit START das Menü auf und wählt den Punkt „Verbi" (Verbinden) an. Nun fügt ihr „Tree Bark" (Baumrinde) und einen „Stick" (Stock) zusammen. Bestätigt ihr mit „Ja", erhaltet ihr die Meldung „Machte Kindling" (Anzündholz). Anschließend ruft ihr das Menü „Ggstd" (Gegenstände) auf und wählt dort „Kindling" aus. Damit entfacht eure Spielfigur ein Lagerfeuer, über dem ihr Fleisch oder Fisch braten könnt. Allerdings könnt ihr nur ein Feuer anzünden, wenn es nicht regnet!

Ein gemütliches Lagerfeuer...

HOTLINE

SUPER NINTENDO

TERRANIGMA

POST FÜR DIE WELT

An welche Personen muss ich die Seeheim-Briefe übergeben?

Nachdem die Stadt Seeheim abgebrannt ist, erhaltet ihr vom dortigen Bürgermeister die sogenannten **Seeheim-Briefe**. Diese neun Schriftstücke überbringt ihr nun an mehrere Personen, bei denen ihr zuvor allerdings verschiedene Aufgaben erfüllt haben müsst.

Folgende Personen erhalten jeweils einen der Briefe:

1. **Will in Seeheim**
2. **Sam in Liberita**
3. **John in Liberita**
4. **Sir Fitz in England**
5. **Fischer in Ahola**
6. **Marcel in Loire**
7. **Pierre in Loire**
8. **Mary in Loire**
9. **Weinhändler in Loire**

Marcel freut sich über einen Brief.

HOTLINE

NINTENDO 64

RR64 RIDGE RACER 64

ALPTRAUMHAFT SCHNELL!

Wie kann ich im „Car Attack"-Modus die Fahrzeuge „Lizard Nightmare" und „Screamin' Eagle" schlagen?

Diese beiden Gegner verlangen euren Fahrkünsten und eurem Talent wirklich alles ab. Spielt zuerst den **Lizard Nightmare** frei – dafür wählt ihr am besten das Fahrzeug **Extreme Green**. Anschließend tretet ihr mit dem **Lizard Nightmare** gegen den **Screamin' Eagle** an.

Bei beiden Rennen solltet ihr folgendes beachten:

- Die wichtigste Voraussetzung, um diese Rennen zu gewinnen, ist fehlerfreies Fahren – also üben, üben, üben!
- In der ersten Runde werdet ihr immer von eurem Gegner überholt. Lasst euch davon nicht aus der Ruhe bringen! Er wartet kurz nach Beginn der zweiten Runde, bis ihr wieder ca. eine halbe Runde Vorsprung habt.
- Beide Rennen verlangen enorme Geschwindigkeit! Ihr solltet keine Slides einsetzen. Fahrt ihr konzentriert genug, könnt ihr alle Kurven mit Vollgas nehmen!
- Bei fehlerfreiem Fahren greift der Gegner etwa ab der Hälfte der letzten Runde an. Achtet also immer auf euren Rückspiegel und setzt euch gegebenenfalls vor das gegnerische Fahrzeug, um dieses abzublocken.

Lasst euch von ihm bloß nicht einschüchtern!

SUPPORT

HOTLINE NINTENDO64

SHADOW MAN™ – HILFE FÜR LAVA-TAUCHER

Wie erhalte ich die Nager-Tätowierung?

Durch diese Tätowierung erhaltet ihr die Fähigkeit, in den Lavaseen zu tauchen. Teleportiert zunächst mit Hilfe des Teddys zum Level **Asyl: Lava-dukte.** Verlasst das Gebiet und überquert die Brücke, damit ihr zu einem 8er-Seelentor und somit zum **Tempel des Blutes** gelangt.

(Achtung: Überall in diesem Tempel werdet ihr auf schlafende Schwestern treffen, die u. a. dann erwachen, wenn ihr die Schalter betätigt habt. Erledigt sie so schnell wie möglich, denn sie greifen euch mit kraftvoller magischer Energie an. Wenn ihr Pech habt, müsst ihr von vorn beginnen...)

Im ersten Raum nach der Brücke müsst ihr die beiden Schalter betätigen, die sich rechts und links an der großen Wand mit den Steinschädeln befinden. Anschließend springt ihr über die Plattformen nach oben und nehmt den rechten Durchgang. Folgt ihr danach dem vorgegebenen Weg, erreicht ihr einen großen Raum mit Lava und einem Käfig in der Mitte. Rechts und links des Käfigs befindet sich jeweils ein Schalter an der Wand, den ihr betätigen müsst. Dadurch verschwinden die Statuen links und rechts auf den Wandvorsprüngen.

Nun stellt ihr euch so hin, dass ihr vom Eingang des Raumes aus auf den Käfig schaut, springt nach rechts oben und klettert an der Wand entlang zur Nische, die durch das Aktivieren des Schalters freigelegt wurde. Nun gelangt ihr in einen Raum mit Lava und einem schwingenden Hammer. In diesem Raum springt ihr über die Plattformen nach rechts zu einem Schalter. Habt ihr diesen betätigt, springt ihr über die Plattformen weiter zum runden Durchgang.

Im nächsten Raum springt ihr rechts an die Wand und klettert an den Sicheln vorbei auf die andere

Springt von hier aus schräg zwischen die ersten beiden Sicheln!

Seite. Um die erste Sichel zu passieren, müsst ihr von der Plattform rechts unterhalb der Sicheln (von hier springt ihr normalerweise geradeaus an die Wand) schräg an die Wand springen, so dass ihr euch zwischen der ersten und zweiten Sichel an der Wand festhalten könnt. Anschließend passiert ihr die anderen drei Sicheln und durchquert die Öffnung.

Ihr durchquert nun den Raum mit den Stacheln auf dem Boden und links die Treppe hinab zu einem Schalter. Habt ihr diesen aktiviert, geht ihr die Treppe wieder hinauf und bei der nächsten Gelegenheit nach rechts. Im Raum mit den Sicheln ist nun ein Seil gespannt, an dem ihr euch zur anderen Seite hinüberhangelt. Im nächsten Raum springt ihr nach rechts unten in die Lava, dreht euch um und geht durch den schmalen Durchgang. Am Ende des Weges springt ihr nach oben, betätigt alle fünf Schalter und springt zum Metallring. Nun erhaltet ihr die Nager-Tätowierung und könnt fortan in Lava schwimmen und tauchen, ohne Schaden zu nehmen!

ALLER GUTEN TEILE SIND DREI... – JET FORCE GEMINI

HOTLINE NINTENDO64

Wo finde ich die drei fehlenden Teile für den Roboter Floyd?

Im Abschnitt **Brücke** des Planeten Tawfret findet Juno im verfallenen Dorf den Kopf eines Roboters, der auf dem Dach eines Hauses liegt. Spricht er ihn an, erzählt der Roboter seine Leidensgeschichte und bittet Juno, ihm zu helfen und ihn wieder zu aktivieren. Damit dies möglich wird, benötigt Juno drei Roboterteile, die irgendwo in der Gegend auffindbar sind. (Juno braucht allerdings das Brecheisen, um alle drei Teile einsammeln zu können.) Hier die entsprechenden Fundorte:

1. Das erste Teil befindet sich auf der Mauer rechts des Ausgangs dieses Bereichs. Juno erreicht es, wenn er vom Dach der Kirche aus auf die Mauer springt.
2. Das zweite Teil findet Juno, wenn er die Eingangstür zum Gebäude, auf dem er Floyd entdeckt hat, mit dem Raketenwerfer zerstört. Im Inneren des Gebäudes befinden sich Leuchtkugeln sowie eine Falltür, die zu einem Raum mit einigen Tribals und dem gesuchten Teil führt.
3. Das dritte Teil findet Juno, nachdem er sich in den Schornstein des kirchenähnlichen Gebäudes hat fallen lassen. Auf diese Weise erreicht er ein Kanalsystem, in dem er einige Tribals und das gesuchte Teil einsammeln kann.

Mit allen drei Roboterteilen im Gepäck springt Juno zurück zu Floyd und spricht diesen erneut an. Im Gespräch bestätigt er, dass er alle drei Teile gefunden hat – so kann er Floyd wieder aktivieren mit dessen Hilfe den Bereich verlassen!

Aus diesem Dorf kommt ihr nur mit Floyds Hilfe wieder heraus!

SUPPORT ZONE

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

Kein anderer Trend-Sport erfreut sich bereits seit Jahren solch anhaltender Beliebtheit – Skateboarding gehört mit Sicherheit zu den echten Klassikern des Street-Sports! Aber auch in den virtuellen Welten dreidimensionaler Videospiele ist der Spaß am thrashen gewaltig – und mit den richtigen Tricks kann man zum echten Skater-King avancieren. Wir verraten euch einige davon!

Damit eure Skateboard-Künste mit dem **10-fachen** der regulären **Punktzahl** belohnt werden, müsst ihr mit **START** das Pausenmenü aufrufen und hier folgende Kombination eingeben:
L-Taste gedrückt halten, auf dem digitalen Steuerkreuz **Unten, Rechts, Oben, Rechts, Oben, Links** und abschließend ◀ drücken!

Um **alle Tapes** zu erhalten, öffnet ihr das Pausenmenü (**START** drücken) und gebt bei gedrückt gehaltener **L-Taste** folgende Kombination ein:
▶, **Links, Oben,** ▲, ▲, **Rechts, Unten, Oben**

Wolltet ihr immer schon so perfekt grinden wie Kareem Campbell im Vorspann? Kein Problem, mit folgender Tastenkombination hält euer Fahrer automatisch immer die **ideale Balance**!
Öffnet das Pausenmenü mit **START** und haltet die **L-Taste** gedrückt, während ihr folgende Tastenkombination eingebt: ▲, ▶, **Links,** ▶, **Rechts, Oben, Unten**

Um eure **Tricks schneller ausführen** zu können, müsst ihr bei gedrückter **L-Taste** im Pausenmenü (**START** drücken) folgende Kombination eingeben:
▲, **Links,** ▼, ▼, **Oben, Unten, Rechts**

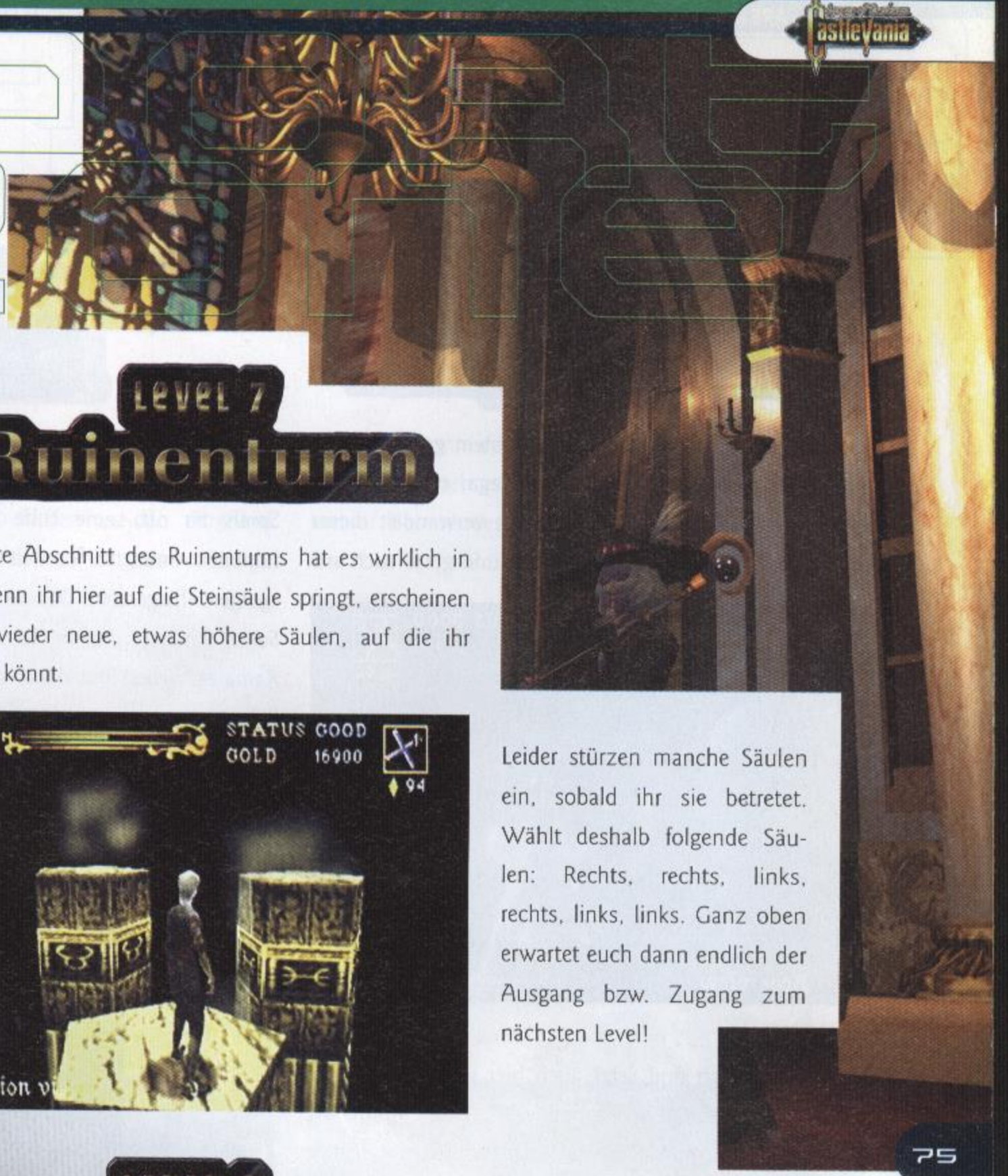
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc.
© 1999, 2000 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk.
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

SUPPORT ZONE

Nachdem sich erneut der Mantel der Dunkelheit über Transsylvanien gelegt hat, macht ihr euch ein weiteres Mal auf den Weg zu Dracula, dem Herrscher der Finsternis. Die folgenden Zeilen sind jenen unter euch gewidmet, die sich dieser gefährlichen Aufgabe gestellt haben. Zuerst kämpft ihr mit Cornell – halb Mensch, halb Wolf – an zahlreichen düsteren Orten gegen das Böse. Nach seinem Sieg über Dracula habt ihr dann auch mit dem jungen Henry die Chance, euch zu bewähren, indem ihr sechs vom Vampir-Grafen entführte Kinder rettet.

Cornell

Auf dem Schiff in diesem Level benötigt ihr einen Schlüssel, um die Tür auf dem Oberdeck zu öffnen. Ihr müsst über die Masten ganz hinauf klettern, denn dort findet ihr den Deckschlüssel, indem ihr eine Fackel zerstört.



Level 3
Schlossmauer

In der Schlossmauer versperren euch zwei Gittertore den weiteren Weg. Um den Level verlassen zu können, müsst ihr oben in den beiden Türmen drei Hebel umlegen. Geht dazu zunächst durch die Mondtür und folgt dem Weg im Turm ganz nach oben, wo ihr einen Hebel entdeckt. Nachdem ihr ihn gedrückt habt, springt ihr die Ebenen zwischen den Türmen hinab nach unten. (Schaut dabei in jede Nische, damit ihr rechtzeitig den Dämonenkopf seht, der auf euch schießt!)

Zerstört ihn und holt euch vom Regal darüber die Kurbel. Diese könnt ihr, wenn ihr durch die Sonnentür gegangen seid und im obersten Stockwerk den dreiköpfigen Drachen besiegt habt, an einem Holzpfosten einsetzen und drehen. Geht am Beginn des Levels nochmals durch die Mondtür, um oben im Turm noch einmal den Hebel umzulegen – nun sind die Ausgangstore offen!

Level 4
Die Villa

In der Villa erhaltet ihr von Lady Mary einen Auftrag: Rettet ihren Sohn Henry aus dem Labyrinth, denn dort geht ein Verrückter mit einer Kettensäge bewaffnet auf ihn los. Betretet also das Labyrinth und lauft dort gleich nach links – hier trefft ihr Henry. Nehmt mit ihm dann folgenden Weg: Lauft sofort links durch die Tür, danach rechts, dann geradeaus, wieder rechts, nun rechts am umzäunten Gebiet vorbei, noch einmal rechts, biegt bei der großen Steintreppe links ab und lauft schließlich nach rechts zur Holztür. Sobald ihr sie erreicht habt, seht ihr in einer kurzen Zwischensequenz, wie Henry das Labyrinth verlässt. Geschafft!

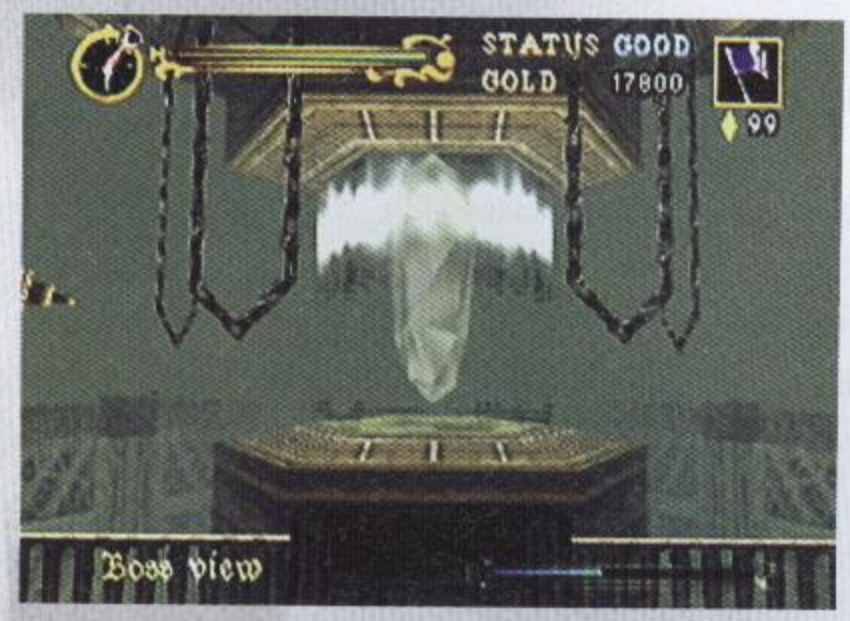
Level 7
Ruinenturm

Der letzte Abschnitt des Ruinenturms hat es wirklich in sich: Wenn ihr hier auf die Steinsäule springt, erscheinen immer wieder neue, etwas höhere Säulen, auf die ihr springen könnt.

Leider stürzen manche Säulen ein, sobald ihr sie betretet. Wählt deshalb folgende Säulen: Rechts, rechts, links, rechts, links, links. Ganz oben erwartet euch dann endlich der Ausgang bzw. Zugang zum nächsten Level!

Level 8
Wissensturm

Als Endgegner im Wissensturm begegnet euch ein großer, von Lasergeschützen bewachter Kristall.

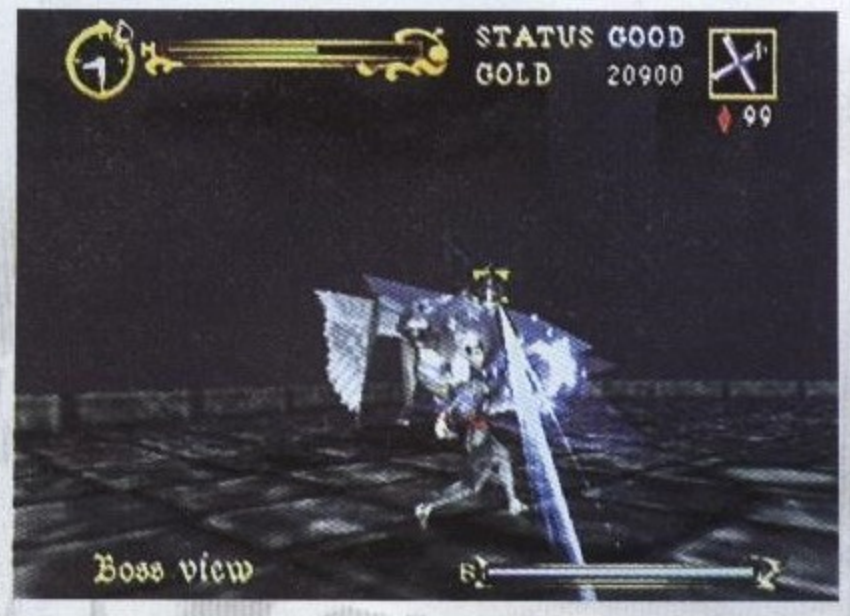


Aktiviert gleich zu Beginn des Kampfes mit der L-Taste euren Wolfsangriff, dann habt ihr die besten Chancen. Nutzt den Rundweg um den Gegner herum, bis ihr einen Steg erreicht, der zur Mitte führt. Zerstört zuerst die Laser links und rechts an den Geschütztürmen mit eurem Fernangriff und lauft dann schnell über den Steg zum eigentlichen Gegner, dem großen Kristall. Ihm solltet ihr jetzt so viel Schaden wie möglich zufügen, bevor sich die Geschütztürme regenerieren. Schaltet dann die Laser erneut aus und besiegt den Kristall endgültig!

SWAPOUT

LEVEL 12
Uhrenzimmer

Das Uhrenzimmer besteht nur aus einem großen Raum und einem Aufzug, der euch zu Ortega, eurem Rivalen führt. Nach einem kurzem Gespräch verwandelt dieser sich in eine furchterregende Chimäre und greift euch an!



Verwandelt euch und setzt auch hier gleich zu Beginn des Kampfes euren Wolfsangriff ein, bleibt immer in Bewegung und drückt die R-Taste, um euren Gegner anzuvisieren und auf ihn zu schießen. Sobald ihr merkt, dass er Feuer oder giftiges Gas spuckt, müsst ihr euch sehr schnell außer Reichweite begeben und aus sicherer Entfernung weiter auf ihn schießen. (Ihr könnt aber auch versuchen, ihm geschickt in den Rücken zu fallen.) Wenn er aus der Luft kreisförmige Energiestrahlen auf euch schießt, müsst ihr seitlich ausweichen (denkt immer daran, dass ihr weiterhin die R-Taste gedrückt haltet). Trifft euch ein solcher Strahl, dann seid ihr für einige Zeit verwirrt und eure Steuerung reagiert anders als gewohnt... Mit ein wenig Übung ist euch der Erfolg aber sicher!

LEVEL 13
Schlossbereich

Im Schlossbereich trefft ihr zunächst auf Renon, den Händler. Falls ihr im Laufe des Spiels zu oft seine Hilfe in Anspruch genommen habt, verwandelt er sich in einen riesigen, fliegenden Dämon und fordert eure Seele. Umkreist ihn in der Anfangsphase des Kampfes, visiert ihn dabei durch Drücken der R-Taste an und schießt so oft wie möglich auf ihn. Seinen Energiekugeln solltet ihr durch einen Schritt nach vorne oder hinten ausweichen. Nach einigen Treffern ruft er mehrmals hintereinander einen fliegenden Riesenfisch zu Hilfe, der an verschiedenen Stellen auftaucht. In dieser Phase könnt ihr kaum etwas ausrichten, konzentriert euch also darauf, möglichst geschickt auszuweichen. Nachdem der Fisch verschwunden ist, solltet ihr wieder zur Taktik zurückkehren, die ihr zu Beginn des Kampfes eingesetzt habt.

Wenn ihr euch danach noch weiter in das Innere des Schlosses vorwagt, trefft ihr auf Graf Dracula, den Herrscher der Finsternis!

Springt beim Zusammentreffen mit dem Grafen sofort in den offenen Sarg und stellt euch in dessen Mitte. Hier seid ihr einigermaßen sicher vor seinem Windangriff, außerdem können euch die Energiestrahlen am Boden nicht erreichen. Schießt jetzt ununterbrochen in verschiedene Richtungen und achtet auf seinen Windangriff. (Ihr müsst dann sofort den analogen 3D-Joystick in die entgegengesetzte Richtung drücken!)

Sobald ihr ihn besiegt habt, verwandelt er sich in den absoluten Endgegner „Ultimate Dracula".

Dieser grässliche Dämon hat nur einen Schwachpunkt – den Kopf tief im Inneren seines gewaltigen Brustkorbes. Doch seid gewarnt: Ihr werdet diesen Kampf nicht überstehen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Verwandelt euch gleich zu Beginn in einen Wolfsmenschen. Wenn sich Dracula im Hintergrund aufhält, könnt ihr nichts gegen ihn tun, außer durch ununterbrochenes Schießen zu versuchen, seine Distanzattacken abzuwehren. Sobald er nach vorn kommt, werden seine Angriffe noch intensiver, versucht deshalb, ihnen geschickt auszuweichen. Der richtige Augenblick für eine Gegenattacke bietet sich, sobald er kurz seinen Brustkorb öffnet und ihr freie Schussbahn auf den Kopf im Inneren habt. Viel Ausdauer und der sinnvolle Einsatz eurer Heilgegenstände werden euch letztlich zum Sieg führen!

Henry

Nach dem Sieg über „Ultimate Dracula" habt ihr die Möglichkeit, mit Henry weiterzuspielen. Mit ihm wird euch die knifflige Aufgabe gestellt, binnen sieben Tagen in sechs Leveln je ein Kind zu finden und zu retten. (Dazu müsst ihr dieses Kind lediglich ansprechen.) Je nachdem, wie viele der Kinder ihr mit Henry findet, werden weitere Extras im Spiel freigeschaltet!

Schweigender Wald

Nachdem ihr das erste große Gittertor passiert habt, seht ihr zwei Steinpavillons. Springt bei dem hinteren Pavillon über die Plattformen nach unten in den Abgrund. Schießt, wenn ihr auf der untersten Plattform steht, auf die Felswand und lauft durch den entstandenen Gang. Hier findet ihr das erste Kind!

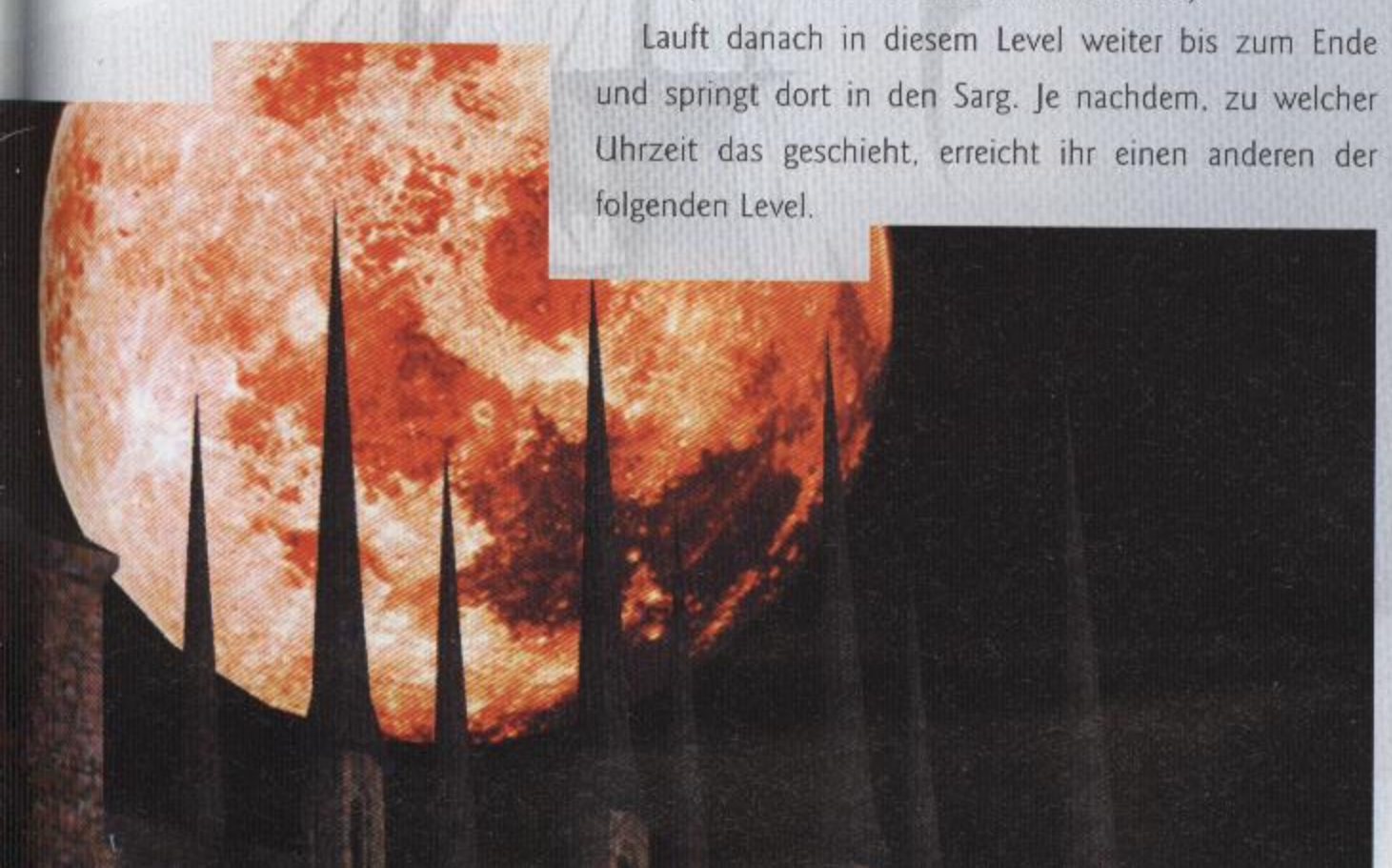
Schlossmauer

Lauft am Levelanfang durch die Tür links von euch und folgt im Turm dem Weg über die Fallen und Plattformen nach oben. Etwa auf halber Höhe seht ihr vier sich drehende Stachelplattformen nebeneinander. Rechts davon – auf einem kleinen Vorsprung an der großen Säule in der Turmmitte – wartet das zweite Kind auf euch.

Die Villa

Das dritte Kind findet ihr in einer Sackgasse des Labyrinths (in der Nähe des umzäunten Gebiets).

Lauft danach in diesem Level weiter bis zum Ende und springt dort in den Sarg. Je nachdem, zu welcher Uhrzeit das geschieht, erreicht ihr einen anderen der folgenden Level.



Unterirdischer Kanal

Folgt zu Beginn dem Weg durch die Höhlengänge und lauft immer nach rechts, bis ihr zu einer zerstörten Brücke kommt. Betretet den Gang auf der rechten Seite und folgt ihm, bis ihr die Brücke erreicht habt. Noch bevor ihr auf der anderen Seite wieder zum Durchgang lauft, müsst ihr links auf eine kleine Plattform springen und von dort weiter bis zu einer Nische, in der ein weiteres Kind auf euch wartet.

Außenmauer

Nachdem ihr mit dem ersten Aufzug zu einer größeren Ebene gelangt seid, seht ihr direkt über euch einen großen Steinbogen. Darauf wartet – ganz außen – das nächste Kind auf euch!

Tunnel

Nach der Tunnelfahrt mit der roten Gondel wechselt ihr auf die blaue Gondel, fahrt mit ihr bis zum Haltepunkt Nr. II und nehmt dort den Aufzug. Überquert danach die nächste Grube (springt über die Plattformen) und haltet euch rechts. Hier müsst ihr auf der rechten Seite die erste der beiden Gruben überqueren (springt über die Plattformen) und euch dann an der Abzweigung, an der ihr die Schaufel seht, nochmals rechts halten. Lauft jetzt noch am Speicherjuwel vorbei durch die Mondtür. Hier könnt ihr das sechste Kind retten!

NEWSFLASH NEWSFLASH

RÜCKKEHR NACH HYRULE!

Die immense Nachfrage nach der Abo-Prämie The Legend of Zelda – Ocarina of Time/Vol. II: The Lost Tracks hat uns bewogen, eine neue Auflage dieser stimmungsvollen CD herzustellen! Der exklusive, offizielle Sampler aus der Nintendo Soundtrack-Serie enthält 20 wunderschöne Titel des preisgekrönten Fantasy-Spektakels plus drei Bonustracks – coole Titel des Vol. I-Silberlings im neuen Outfit als Dancefloor-Remixe!

Wer jetzt sein Power-Abo abschließt, dem gehört jedoch nicht nur die begehrte Power-Prämie, sondern dem wird alle zwei Monate pünktlich das aktuelle Club-Heft nach Hause geliefert. Bestellt das Power Abo einfach mit der Postkarte, die ihr wie immer auf Seite 82 in diesem Heft finden könnt!

X-TRA COOL: X-MEN

Die X-Men-Comicreihe gehört seit rund 30 Jahren zu den erfolgreichsten Superhelden-Serien, die je auf den Markt kamen. Geschaffen von Stan Lee, dem Schöpfer vieler anderer Comic-Berühmtheiten (Spider-Man, The Fantastic Four, Hulk u.v.m.) erblickten die X-Men im Jahre 1963 das Licht der Welt. Ihre Abenteuer und ihre Konflikte waren jedoch nicht nur zur reinen Unterhaltung gedacht: Wie alle Superhelden aus dem Marvel-Universum sind sie keine strahlenden, fehlerlosen Personen, sondern allzu menschliche Charaktere, die oftmals Probleme mit ihren eigenen Kräften und der damit verbundenen Verantwortung haben. Obendrein transportierte Lee mit seinen Storys stets auch seine Auffassung von Toleranz, Liberalität und freiheitlichem Denken.

Nun erscheint mit **X-Men: Mutant Academy** ein atemberaubendes X-Men-Spiel für den Game Boy Color – und am 31. August hat der aufwändig produzierte **X-Men-Film** in den deutschen Kinos Premiere. Neben Patrick Stewart (Prof. X) spielen u.a. Halle Berry (Storm), James Marsden (Cyclops) Hugh Jackman (Wolverine), Anna Paquin (Rogue) und Sir Ian McKellen (Magneto); Regie führte Bryan Singer. Das für die Leinwand als Realfilm adaptierte Comic-Spektakel verspricht nicht nur Action und unzählige Special Effects, sondern auch eine tiefgründige, komplexe Story – ganz im Stil der Marvel-Comics. Und es kommt noch besser: Anlässlich der Deutschland-Premiere des Films verlosen wir **zehn coole X-Men-Sonnenbrillen**! Allerdings müsst ihr zunächst unsere Frage richtig beantworten:

Wie lautet der richtige Name von Prof. X?

Einsendeschluss für eure Postkarten mit der Antwort ist der 27. August. (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.)

ZEICHENWETTBEWERB MALT DEN TUROK!

Bald ist es wieder soweit: Der coolste Dino-Jäger aller Zeiten kämpft erneut auf dem Nintendo64... Nein, halt: Diesmal jagt nicht Joshua Fireseed, III. die Dinos. Vielmehr treten diesmal seine ältere Schwester und sein jüngerer Bruder in die Fußstapfen des legendären Helden. Aber auch mit diesen Mitgliedern der Fireseed-Sippe verspricht ein Turok-Abenteuer immer wieder atemberaubende Action sowie ein gewaltiges Arsenal cooler Waffen und eine große Zahl düsterer Endzeit-Level mit unzähligen gnadenlosen Gegnern. Anlässlich der Veröffentlichung des neuesten Turok-Spiels geben wir euch die Chance, eines von **10 coolen Turok-Action-Sets** zu gewinnen!

Doch damit ihr in die engere Auswahl kommt, müsst ihr schon etwas tun: **Zeichnet ein actiongeladenes Bild**, das direkt aus einem Turok-Abenteuer stammen könnte!

(Die prämierten Bilder veröffentlichen wir in einer der nächsten Ausgaben.)

Einsendeschluss für eure Kunstwerke ist der 27. August, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

(Bitte habt Verständnis, dass wir die eingesandten Bilder nicht zurückschicken können.)

DER GAME BOY REKORD

Ja, es ist wahr: **100.000.000 (in Worten: hundert Millionen) Game Boys wurden seit der Veröffentlichung des Handheld im Jahr 1989 verkauft!** Rechnet man das Ganze um, dann fand seit dem Erscheinen alle 3,6 Sekunden ein Exemplar des Handhelds einen neuen Besitzer! Kein anderes Videospiel-System hat bislang auch nur annähernd einen solchen Beliebtheitsgrad erreicht!

Sämtliche Versionen des Handhelds (Original Game Boy, Game Boy Pocket, Game Boy Color) garantierten und garantieren portablen Spielspaß in allen Altersgruppen, allen Gesellschaftsschichten und unabhängig vom Geschlecht – der Game Boy ist nicht einfach eine Spielkonsole, sondern ein integraler Bestandteil der populären Kultur geworden. Hundert Millionen... das ist eine Zahl, die man sich nur schwer vorstellen kann. Aber hier ist ein Beispiel, damit ihr eine Vorstellung von dieser riesigen Menge bekommt: Würde man 100 Millionen Game Boys aufeinander stellen, wäre dieser „Turm" so hoch wie 287 Mount Everests. Und wenn man auf jedem dieser Game Boys nur eine Minute spielen würde, bräuchte man 190 Jahre, um auf jedem gespielt zu haben...

Zu den Game Boy-Fans gehören jede Menge berühmte Persönlichkeiten, darunter Ex-US Präsident George Bush oder die Backstreet Boys!

EUROPAS WICHTIGSTE MESSE

Ihr ahnt es bestimmt schon: Anfang September (vom 3.9. bis 5.9.) wird London wieder zum Nabel der Videospiel-Welt! Denn hier, in einer der faszinierendsten Städte der Erde, findet auch in diesem Jahr die **ECTS**, die größte europäische Computer- und Videospielmesse statt. Auf zwei Ebenen und in zwei Hallen des London Olympia werden dann die neuesten Entwicklungen der Branche bestaunt und gespielt werden!

Selbstverständlich ist auch Nintendo wieder mit einem der größten Stände vor Ort, und in London wird **erstmals und exklusiv der Game Boy Advance in Europa** vorgestellt!

Auf der Messe sind lediglich Fachbesucher zugelassen – aber ihr werdet dennoch alles Wichtige erfahren: Damit auch ihr exzellent informiert seid, wird auch die Club Nintendo-Redaktion vor Ort sein und über alles Wissenswerte berichten: Im Internet unter **www.nintendo.de** und natürlich im **Messe-Special** des nächsten Club Nintendo-Magazins!

BIG IN JAPAN

NINTENDO SPACEWORLD

Vom 25. bis 27. August wird auch in Tokio wieder eine Messe mit Spannung erwartet: Die **Nintendo Spaceworld 2000** – muss man mehr sagen? Bei dieser so genannten „Hausmesse" in der Makuhari-Messehalle wird Nintendo auch in diesem Jahr sicher einige Geheimnisse lüften... Was gibt es Neues zum Thema „Pokémon"? Gibt es neue Facts zum Nachfolger des Nintendo64? Woran arbeitet Shigeru Miyamoto? Was macht eigentlich **Yoshi's Story**-Producer Takashi Tezuka? Fragen über Fragen... Da Tokio für viele von euch sicher ein paar Kilometer zu weit entfernt ist, werden wir euch über alle Neuigkeiten und Neuheiten von der **Nintendo Spaceworld 2000** informieren – im Internet unter **www.nintendo.de** und im **Messe-Special** des nächsten Club Nintendo-Magazins!

newsflash

Superhelden und Cartoon Power?

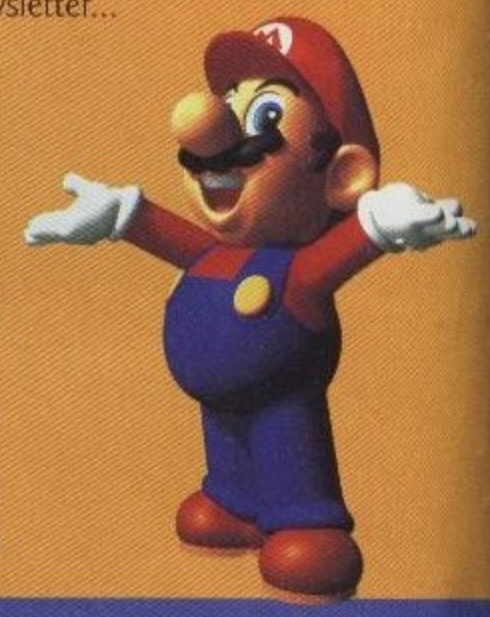
Es geht doch nichts über einen gepflegten Zeichentrick-Film, in dem es nach guter, alter Looney Tunes-Manier knallt, kracht, scheppert und donnert! Und das Beste daran ist, dass ihr diese Cartoon-Action nicht nur auf der Mattscheibe verfolgen könnt, sondern auch selbst auf Game Boy Color und Nintendo64 spielen dürft! Anlässlich der Veröffentlichung einer ganzen Reihe witziger Looney Tunes-Spiele verlosen wir bunte Looney Tunes-Alben, die vom Dino-Verlag herausgegeben werden. Ihr müsst nur unsere Frage beantworten – unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir **10 Looney Tunes-Alben**! Und hier ist die Frage:

Wie lautet der Original-Name des tierischen Looney Tunes-Helden Schweinchen Dick?

Sendet eure Antwort auf einer Postkarte an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land. **Einsendeschluss ist der 27. August, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.**

neu Newsletter

Offiziell und immer zugänglich, sieben Tage in der Woche und 24 Stunden am Tag: Das ist eure ständige Informationsquelle **www.nintendo.de**! Hier erhaltet ihr alle wichtigen Infos, News und immer wieder coole Goodies rund um das gigantische Nintendo-Universum. Und jetzt wird es noch schneller und aktueller: In Zukunft erhaltet ihr regelmäßig einen aktuellen Newsletter mit brandheißen Neuigkeiten und wichtigen Meldungen, die Nintendo betreffen. Und das beste: Dieser Newsletter ist kostenlos! Allerdings müsst ihr ihn abonnieren, und das geht ganz leicht: **Surft einfach zur Nintendo-Homepage, klickt auf den Link „Newsletter abonnieren" und füllt das Formular aus**. Und dann erhaltet ihr schon in Kürze euren ersten Newsletter...



Pikachu Nintendo 64

Pokémon Pikachu NINTENDO64

Konsole und das Elektro-Pokémon – und Pikachus Bäckchen beginnen zu glühen! Selbstverständlich könnt ihr nicht nur Pokémon-Games für Nintendo64 auf dieser Konsole spielen, sondern auch jedes andere der vielen großartigen Abenteuer in den faszinierenden 3D-Welten. Mehr über die unglaublich coole Hardware lest ihr auf den Seiten 10 und 11 in diesem Heft!

Hier ist die exklusive **Designer-Konsole**, von der aus euch Pikachu höchstpersönlich voller Freude anstrahlt, sobald ihr dieses außergewöhnlich gestaltete Nintendo64 auspackt! Und sobald ihr den Pokéball bedient, fließt der Strom durch die blau-gelbe

Heisse Connection

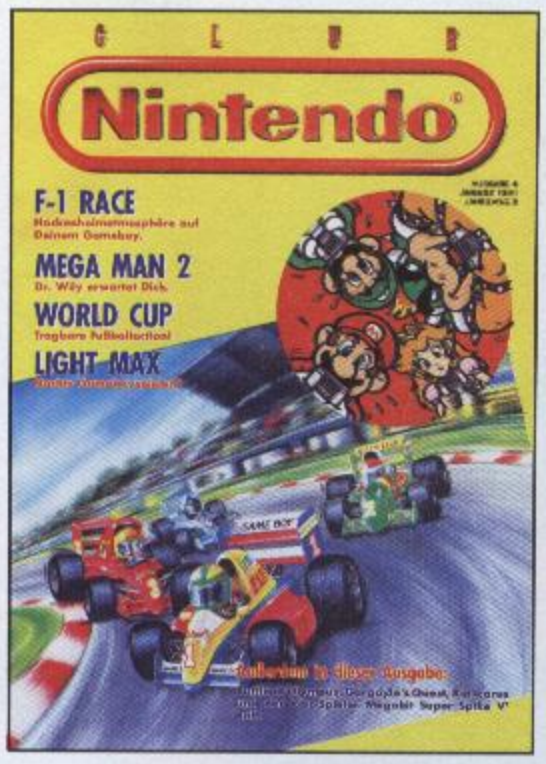
Der Weg in die dritte Dimension führt durch den Controller und dessen Kabel direkt in das Nintendo64! Denn ihr habt die Möglichkeit, Daten aus speziell dafür vorgesehenen Game Boy (Color)-Spielen auf euer Nintendo64 zu übertragen! (Beide Module, das Nintendo64- und das Game Boy Color-Modul müssen diese Funktion jedoch unterstützen – ihr erkennt das am Transfer Pak-Symbol auf der Packung!)

So habt ihr zum Beispiel die Chance, eure Top-Sportler aus **Mario Golf** oder **Mario Tennis** für den Game Boy Color auch in der Nintendo64-Version um die vorderen Plätze kämpfen zu lassen! Oder ihr betretet mit euren eigenen, in den Pokémon-Spielen für den Game Boy geschnappten Pokémon die Arenen in **Pokémon Stadium**! Und weitere Handheld-Spiele mit dieser technisch genialen Funktion werden folgen – lasst euch überraschen...

FINAL STAGE

Damals... Es lebe der (Renn-)Sport!

Die Ausgabe 4/1991 des Club Nintendo-Magazins stand zu einem großen Teil im Zeichen der Königsklasse des Rennsports! Auf acht Seiten wurde F1 Race für den Game Boy vorgestellt - rasante Racing-Action für bis zu vier Spieler gleichzeitig auf dem Handheld! Dazu gab es noch etliche Tipps für richtiges Rasen: Unter dem Titel „Fahrtechniken für Profis" gab es Hinweise, wie man richtig überholt oder effektiv den Windschatten eines Konkurrenten nutzt. Außerdem wurden die Rennstrecken für die Einspieler- und die Mehrspieler-Variante vorgestellt. Auch Mega Man hatte seinen Auftritt: Levelkarten und Tipps zu Mega Man 2 halfen, den bösartigen Dr. Wily erfolgreich zu besiegen. Ein Ausflug in die klassische Antike stand bei The Battle of Olympus auf dem Programm - mit Levelkarten und hilfreichen Tipps. Weiterhin gab es Spielhilfen u.a. zu Gargoyle's Quest, Teenage Mutant Hero Turtles - Fall of the Foot Clan, Super Spike V'Ball sowie den Klassikern Kid Icarus und Gauntlet II. Neben den Neuvorstellungen (Light Max, Kung Fu Master und R-Type) wurden auch Lesertipps und Leserbriefe abgedruckt, Club Nintendo-Mitarbeiter stellten sich vor, und nicht zuletzt zeigten die Spieler



auf den Highscore-Listen ihr Können! Ach ja, damit wir's nicht vergessen: Mit „Mario will hoch hinaus" gab es in diesem Heft den ersten Comic in einem Club Nintendo-Magazin!

DR. MARIOS tech talk

ROM

(READ ONLY MEMORY)

Wie der englische Name bereits andeutet, handelt es sich bei ROM um einen Speicher, der nur ausgelesen, nicht aber überschrieben werden kann. Diese eigentlich aus der Computerwelt stammende Speicherart ist mittlerweile seit über zwei Jahrzehnten fest in der Welt der Videospiele verankert. Die unscheinbaren, kleinen Bausteine verrichten in jedem Spielmodul, angefangen beim Nintendo Entertainment System über Game Boy und Game Boy Color bis hin zum Nintendo64 treue Dienste. Ihre Datensicherheit (alle Daten sind dauerhaft vor dem versehentlichen Überschreiben oder Löschen geschützt), ihre robuste Verpackung in Form eines Spielmoduls und die kinderleichte Handhabung (Spielmodul einlegen und losspielen) machen den Erfolg dieses Speichermediums aus.

RAM

(RANDOM ACCESS MEMORY)

Im Gegensatz zum ROM handelt es sich bei RAM um einen Speicher, der sowohl ausgelesen als auch überschrieben werden kann. RAM-Bausteine findet man als Hauptspeicher in jedem Computer und in jeder Videospielkonsole. Bei der Datenverarbeitung und Ausführung von Programmen greift der Prozessor auf das RAM zu und schreibt oder liest je nach Bedarf Daten. Spezielle RAM-Bausteine finden in der Konsolenwelt außerdem bei der Speicherung von Spielständen Anwendung, z. B. im Controller Pak oder in Form des modulinternen Speichers von Spielmodulen.

CLUB NINTENDO OUTLOOK

IM NÄCHSTEN HEFT...

MARIO PARTY 2
Die Party geht weiter! Abgefahrener, wilder und umfangreicher denn je präsentieren Mario und Co. den zweiten Teil der rasanten Spielesammlung.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
Ein neuer Ausflug in die düstere Endzeit-Welt des Verlorenen Landes – diesmal mit einem jungen Helden und einer amazonenhaften Kriegerin!

MEGA-SPECIAL: THE HISTORY OF ZELDA
Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus – und veranlassen zu einem Blick zurück auf die wahrhaft faszinierende Historie des heldenhaften Link!

FILE

FUNDSACHEN AUS DEN ARCHIVEN DER REDAKTION

Bloß nicht den Kopf verlieren - das könnte das Motto dieses schrägen Jump'n'Run-Klassikers sein, der einst das Super Nintendo eroberte. In der Rolle heldenhafter Crash Dummies bestand die Aufgabe des Spielers darin, den bösartigen Junkman zu vernichten - einen größenwahnsinnigen Super-Crash Dummy, der meint, die Welt beherrschen zu müssen! Doch da hat er die Rechnung ohne Dr. Zub und die heldenhaften Dummies gemacht, die sich in vier Leveln mit jeweils mehreren Abschnitten bis zu ihm durchkämpfen! Schlagkräftige Waffen (wie Schraubenschlüssel und Schraubenzieher) standen den robusten Helden dabei zur Verfügung, um sich gegen angreifende Mini-Roboter und die Levelbosse Sideswipe, Piston Head und Jackhammer zu verteidigen.

Hatte einer der Dummies jedoch einen Kontakt mit dem Gegner, verlor er ein Glied seines Körpers - erst einen Arm, dann noch einen Arm und so weiter. Wurde der Kämpfer für das Gute schließlich kopflos, hieß es, neu zu beginnen... The Incredible Crash Dummies war mit Sicherheit ein Heidenspaß und sorgte für stundenlange Dummie-Action!

HALL OF FAME

Name: **Pikachu**

WICHTIGSTE AVATARE

Game Boy & Game Boy Color
Pokémon - Rote Edition
Pokémon - Blaue Edition
Pokémon - Special Pikachu Edition

Nintendo64
Super Smash Bros.
Pokémon Stadium
Pokémon Snap

Andere
Game Boy Camera
Pokémon Pikachu (Schrittzähler)

CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!!

JETZT ALS POWER PRÄMIE

POWER ABO
6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

PIKACHU UND DU - EIN STARKES TEAM!

Kompatibel mit dem Game Boy printer

Erlebe eine abenteuerliche Reise mit Pikachu an deiner Seite. Denn gemeinsam seid ihr ein starkes Team - genau wie in der TV-Serie. In der Special Pikachu Edition ist eine neue Strategie gefragt. Es erwarten dich große Herausforderungen und ein völlig neuer Wettkampf-Modus. Aber mit Pikachus Hilfe kannst du immer rechnen. Wenn du dich besonders gut um ihn kümmerst, wirst du mit einer tollen Überraschung belohnt.

Die Gelbe Edition: Gemeinsam schnappt ihr sie alle! Nintendo

ERLEBE DEINE POKéMON AUF DEM N64

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.

inkl.
Transfer Pak

POKÉMON STADIUM

TM

NINTENDO.64

Nintendo®

Jetzt erobern die Pokémon auch das N64. Super 3D-Grafik und unglaubliche Spezialeffekte warten auf dich. Die absolute Sensation – lade mit dem Transfer Pak deine Pokémon vom Game Boy direkt in das N64 und stelle dich der ultimativen Herausforderung. Kämpfe dich durch zahlreiche Arenen und Turniere, um den Pokémon Cup zu gewinnen. Trainiere gut, das wird kein Spaziergang!